

XS

MAGAZINE

STAR WARS

ВСЕЛЕННАЯ ПОД МИКРОСКОПОМ

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

№6 ИЮНЬ 2005
[ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН]

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ.
ТЕХНОЛОГИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



DVD-ДИСК
С ИГРОЙ
В КОМПЛЕКТЕ

SOLITARY
PUBLISHING

ISSN 1813-6052



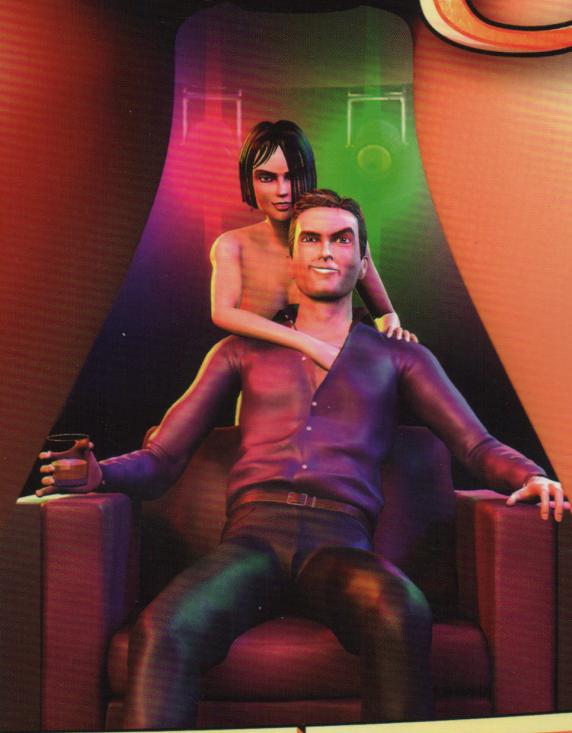
9 7718 13605003



КАЗАКИ II | GHOST RECON 3 | SWAT 4 | MYST V | THE SIMS 2: UNIVERSITY | DOOM III | TEKKEN 5
HEROES OF MIGHT & MAGIC V | RESIDENT EVIL 4 | ВИВИСЕКТОР | THE GODFATHER | SCARFACE
КРИ 2005 | NINTENDO DS | ATARI FLASHBACK | ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ И КПК

Акелла

7 SINS



Apple City – город сбывающейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу – бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!

- ♥ Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- ♥ Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
- ♥ 20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
- ♥ Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
- ♥ Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

MONTE CRISTO
www.monterristogames.com

М.Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company



© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.

© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.



Когда вы попадете на территорию самого секретного и охраняемого военного объекта правительства Соединенных Штатов: Area 51, вы узнаете всю правду о разбившемся НЛО, секретных вскрытиях инопланетян и многом другом.



Вам еще никогда не противостояли настолько отвратительные твари.



Биологические мутации наделяют вас способностями инопланетянина.



Захватывающие многопользовательские командные сражения онлайн.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (095)787-0775

velod
Imprex

PC
CD-ROM
SOFTWARE



PlayStation® 2

AREA-51®

ТАЙНЫЙ ЗАГОВОР -
ЭТО НЕ ВЫДУМКА.

2-359086235
-435943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

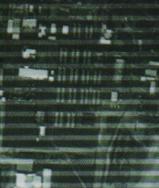
456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452

456801239
10347734803
-0_13492345
-013482352
2359086235
-035943597
453675487
-011123452



AREA51-GAME.COM



Акелла

COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK



UBISOFT™ DARKWORKS

VIDEO GAME DEVELOPMENT STUDIO

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

- Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- Жаждущие крови мутанты подождают вас на многочисленных палубах корабля - призрака
- Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ



© 2005 "Akella", © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



М.Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "COIOZ" и "М.Видео"





Журнал об интерактивных развлечениях
№ 06 июнь 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия ПИ №ФС77-19554 от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:

xs@solitary.ru

127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Александр Щербаков

alexander_shcherbakov@solitary.ru

Заместитель главного редактора

Андрей Дронин

Редакторы

Кирилл Алехин

Виктор Зуев

Редактор (DVD)

Вания Каракасян

Редактор (тестовая лаборатория)

Никита Псовский

Литературный редактор

Марина Волнорезова

Над номером работали:

Виктор Горбачев, Михаил Диунов, Олег Иноземцев, Алексей Кеменов, Александр Лашин, Иван Лисиченко, Геннадий Миронов, Егор Просвирин, Александр Садко, Михаил Судаков, Артур Циленко, Александр Цыганенко, Дмитрий Эстрин

ДИЗАЙН

Арт-директор

Миша Энджин

misha_engine@solitary.ru

Дизайнер

Андрей Кудиляров

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела

Евгений Абдрашитов

evgeny_abdrashitov@solitary.ru

тел. 504-18-63

Менеджер

Наталья Болотина

natasha_bolotina@solitary.ru

тел. 685-49-13

SOLITARY
PUBLISHING

Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»

Генеральный директор

Александр Дидух

alexander_didukh@solitary.ru

Издатель

Сергей Лянге

serge_lange@solitary.ru

Типография

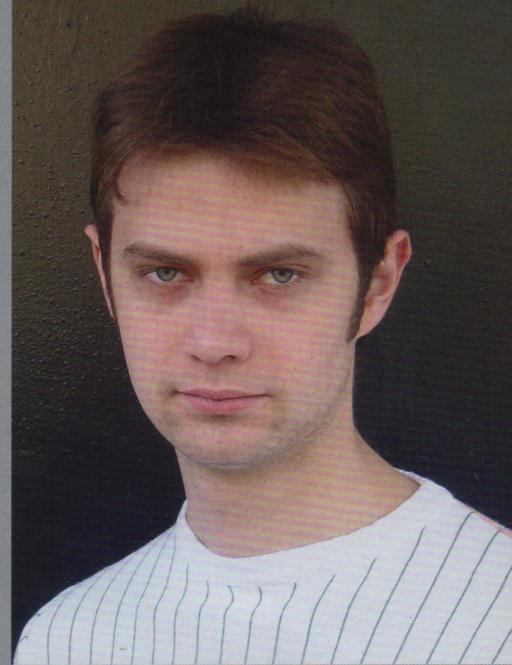
SYNERGY-PRESS

Москва, 3-й Новомихалковский проезд, За

Тираж 42 000 экз

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



Приветствую!

Мы надеемся, что наша целевая аудитория понимает, чем для всех нас являются «Звездные войны». И почему выход третьего эпизода — событие, которое нельзя проигнорировать и к которому нельзя оставаться равнодушным. Вне зависимости от художественной ценности фильма. Порой сложно поверить, что уже подросло поколение, начинавшее знакомство со «Звездными войнами» с «Призрачной угрозой». И для них что «Месть ситхов», что очередной «Гарри Поттер» — одного поля ягоды. Они не помнят подпольных видеосалонов, кабельного телевидения и жутковатых советских кинотеатров — всех тех мест, где мы знакомились с классической трилогией. Для них Анakin Скайуокер — в первую очередь парнишка, катающийся на странного вида гоночных аппаратах. А не закованный в черное главный киногерой всех времен. Knights of the Old Republic — первая игра по мотивам «Звездных войн», в которую можно играть без омерзения. А не Dark Forces или TIE Fighter. Для них «Звездные войны» — не культурный феномен, а просто еще одна яркая картинка. Но мы помним. У нас хорошая память.

Александр Щербаков,
главный редактор
alexander_shcherbakov@solitary.ru



XS MAGAZINE

содержание

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ. ТЕХНОЛОГИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

№6 ИЮНЬ 2005



COVER STORY НА ОБЛОЖКЕ

Звездные войны	33
Истоки Star Wars	34
Расширяющаяся вселенная	36
Лучшие игры Star Wars	42
Будущее Star Wars	48
Энциклопедия	52

EDITORIAL

СЛОВО

05

NEWS НОВОСТИ

Новости	08
KRI 2005	22

LOADING ЗАГРУЗКА

Heroes of Might & Magic V	26
Вивисектор	28
Prince of Persia:	
Kindred Blades	30

PREVIEW В ПРОЕКТЕ

Tom Clancy's Ghost Recon 3	58
Stubbs the Zombie	
in Rebel Without a Pulse	60
Scarface	62
The Godfather	64
Myst V: End of Ages	66
Diplomacy	68

FEATURE СПЕЦ

Nintendo DS	70
Atari Flashback	76
Вопрос номера	80

REVIEW РЕЦЕНЗИИ

Resident Evil 4	86
Tekken 5	90
Казаки II	94

Silent Hunter III

98

GTR

100

SWAT 4

102

God of War

104

Нибиру: Посланник богов

106

Ace Combat 5

107

Act of War

108

Stolen

109

Altered Beast

110

The Sims: University

111

SpellForce: The Shadow

of the Phoenix

112

TimeSplitters: Future Perfect

113

Doom 3: Resurrection of Evil

114

Jets'n'Guns

116

MOBILE

ИГРЫ ДЛЯ

МОБИЛЬНЫХ

УСТРОЙСТВ

Игры для мобильных

телефонов

118

Игры для NGAGE

122

Игра для КПК

124

Мобильные телефоны

126

КПК и смартфоны

128

HARDWARE

ЖЕЛЕЗО

Новости

130

Новинки рынка

134

Тема

136

Foxconn TH-202

142

Pelican GameGlass

143

U.S. Robotics adapter

144

ATI Radeon X850XT

145

Девайс месяца

146

Гаджеты

148

В деталях

150

RETRO

РЕСТАВРАЦИЯ

Wing Commander

152

MEDIA В КУРСЕ

Кинопремьеры

158

DVD

162

Музыка

164

COLUMNS

АВТОРСКИЕ

КОПОНКИ

Повести Белкина

166

Киноигры

168

RESET

РЕСТР

Рецензии и рекомендации

170

INBOX

ПИСЬМА

176

реклама

«1С»	4-я обложка
«1С»	1
«1С»	9
«1С»	17
«1С»	19
«1С»	93
«Акелла»	2-я обложка
«Акелла»	4
«Акелла»	13
«Акелла»	21
«Бука»	15
«Бука»	57
«Союз»	97
Gamepark	3-я обложка
Playmobile	117
Stelt Telecom	81
Vellod Impex	2
Vellod Impex	3
Vellod Impex	11
Vellod Impex	83
Vellod Impex	89

Здесь могла бы быть
ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы
XS magazine:
(095) 685-49-13, 504-18-36

подписка

● Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.

● При заполнении необходимо разборчиво указать:

- название организации
- получателя
- почтовый индекс
- адрес для доставки
- количество номеров
- сумму вашего заказа

● При оплате платежным поручением, вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

● Сделать это можно:

- по телефону: (095) 101 25 52
- по e-mail: podpiska@rospechat.ru

● Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

содержание DVD



GAMEPLAY

Killer 7
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

GAME TRAILERS

Area 51
Close Combat: First to Fight
Destroy All Humans!
Doom 3
Fantastic Four
Jak X: Combat Racing
Killer 7
Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure
Midnight Club 3: DUB
Edition
Scarface: The World Is
Yours
Star Wars Episode III:
Revenge of the Sith
Tim Burton's The Nightmare
Before Christmas: Oogie's
Revenge
WWE WrestleMania XXI

MOVIE TRAILERS

«Автостопом по галактике» (Hitchhiker Guide)
«Жмурики»
«Звездные войны»
Эпизод III. Месть ситхов» (Star Wars. Episode III)
«Крах» (DownFall)
«Мадагаскар» (Madagascar)
«Пиджак» (The Jacket)



ИГРА В ПОДАРОК

«Солярис 104»

ДЕМО-ВЕРСИИ

«Бригада E5: Новый альянс»
Empire Earth 2
House of the Dead III

Imperial Glory
Pariah
Project: Snowblind
Psychonauts
Restricted Area
Taxi 3: eXtreme Rush

ВИДЕО

«Казаки II:
Наполеоновские войны»
«Морской Охотник»
«Postal 2: Штопор Жжот»
«Русский Адд-он»
«Xenus: Точка кипения»
Auto Assault

Battlefield 2
Coded Arms
Dragonshard
Etrum: The Astral Essence
Fire Emblem
Glimmerati
GoldenEye: Rogue Agent
Guild Wars
Jade Empire
Metronome
Psychonauts
Splinter Cell: Chaos Theory
Still Life

Swashbucklers: Blue & Grey
TrackMania Sunrise

И МНОГОЕ ДРУГОЕ

BONUS-TRACK



Компания «Акелла»
представляет! Только
на нашем DVD —
полная версия игры
«Солярис 104», яркого
и динамичного сайд-
скроллера в лучших
традициях жанра.

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

Стоимость одного номера

135 р.

● Оплата по этой квитанции
действительна
до 31 декабря 2005 года.

Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)

810 р.

Стоимость подписки на 1 год

1620 р.

● Почтовый адрес для писем по вопросам подписки: 123995, Москва,
пр-т Маршала Жукова, 4, Агентство «Роспечать», Отдел Прямой Подписки.

ИЗВЕЩЕНИЕ

ОАО Агентство "Роспечать"

ИНН 7734006150

р/с № 40702810100020001342

Сбербанк России г. Москва

К/с 30101810400000000225;

БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

КАССИР

Подписка на журнал «XS Magazine»
С № _____ по № _____ 2005г.

Сумма, руб.

Плательщик (подпись): _____

КВИТАНЦИЯ

ОАО Агентство "Роспечать"

ИНН 7734006150

р/с № 40702810100020001342

Сбербанк России г. Москва

К/с 30101810400000000225;

БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С № _____ по № _____ 2005г.

Сумма, руб.

Плательщик (подпись): _____



Лара Крофт уменьшили грудь

Eidos показала скриншоты новой части TR



Издатель Tomb Raider: Legend представил публике первые скриншоты из игры. Лара Крофт, главная героиня, стала заметно более подтянутой. Кажется, впервые разработчики нарушили святой до тех пор принцип, согласно которому с каждой новой частью грудь у Лары должна становиться все больше. Обращает на себя внимание и то, что на поясе, помимо оружия, у расхитительницы гробниц висит огромное количество всевозможных гаджетов. Думается, это неспроста. Eidos же в очередной раз заявила, что новая серия TR будет сильно отличаться от предыдущих частей, не снискавших особой популярности.

КОРОТКО

12 мая Sony собирается запустить PSP в Сингапуре. Это всего третья азиатская страна, в которой консоль будет продаваться официально.

Quake 4!

Разработчики поделились новой информацией

Raven Software, работающая сейчас над Quake 4, приоткрыла завесу тайны над проектом. Правда, пока разработчики в основном говорят лишь о сюжете, но это лучше, чем ничего. Сюжет не поражает воображение оригинальностью, но уж какой есть. Вторая часть сериала закончилась тем, что крутой морпех уничтожил защитную систему планеты, где обитают Strogg — агрессоры, попытавшиеся захватить Землю. Теперь настало время окончательно разбить противника в его логове. Для этого на планету отправлен элитный отряд коммандос, членом которого и является главный герой Quake 4. Судя по всему, четвертая часть станет коммандным шутером наподобие Halo. Помимо всего прочего разработчики обещают нам возможность использовать различные транспортные средства. А это, в свою очередь, может означать, что теперь нам придется воевать не только в закрытых помещениях, но и на поверхности планеты. Дата выхода игры по-прежнему неизвестна.

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

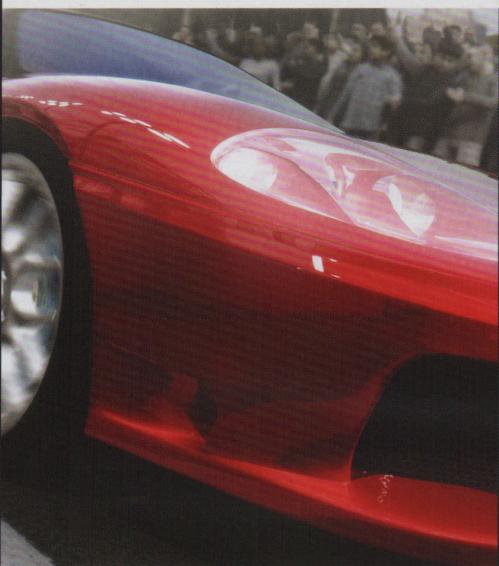
Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>



3 причины ждать Xbox 360

Сиквелы Halo, Fable и Project Gotham Racing выйдут на Xbox 360. Кто бы сомневался

Шейн Ким, глава Microsoft Game Studios, заявил, что «геймеры, которые любят Halo, Fable и Project Gotham Racing, могут быть уверены, что Microsoft по-прежнему делает ставку на эти сериалы при переходе на платформу нового поколения». Особых сомнений в том, что эти игры выйдут на Xbox 360, ни у кого не было. Главный вопрос — когда. Bungie еще толком не успела отойти от Halo 2, так что ждать третьей части раньше чем через полтора-два года едва ли стоит. Big Blue Box, создавшая Fable, вооб-

ще работает очень неторопливо. Первая часть сериала была анонсирована, когда Xbox еще только-только появилась, а вышла — незадолго до появления на свет ее преемника...

А вот сиквел Project Gotham Racing может оказаться ближе, чем мы предполагаем. Недавно в сети появился скриншот автомобиля, по всей видимости, взятый из новой части PGS. Если это игровая модель (а не машина из ролика), тогда начинать раскатывать губы можно уже сейчас.

Xbox: было 2 — стало 360

Аналитики пророчат консоли светлое будущее



Консоль, проходившая под кordovaими названиями Xbox 2, Xbox Next, Xenon и некоторыми другими, куда менее благозвучными, наконец-то получила официальное имя — Xbox 360. Microsoft пока не показывает новый логотип, однако, судя по всему, это будет просто круг с надписью Xbox 360. Цифра 360, по всей видимости, появится и в названиях многих игр для новой консоли. Особенно сиквелов хитов, выходивших на Xbox. Если помните, Nintendo в свое время очень лю-

била так делать с играми для Nintendo 64. Microsoft, если и позаимствует этот маркетинговый ход, все равно будет впереди планеты всей. Все-таки Halo 360 звучит как-то солиднее, чем Super Mario 64.

Говоря о возможной цене приставки, которая должна поступить в магазины в конце этого года, аналитики несколько расходятся во мнениях. Одни считают, что она будет стоить около \$400. Другие уверены, что цена не превысит \$250-300. Как бы то ни было, наверняка уже известно, что Microsoft выпустит две версии Xbox 360. Млад-

шая модель предназначена исключительно для игр и не будет снабжена жестким диском — его можно приобрести отдельно. Старшая должна представлять полноценный мультимедийный комбайн наподобие PSX (не к ночи будь помянута). При этом консоль будет также выполнять некоторые функции персонального компьютера благодаря поддержке разработанной технологии WebTV: пользователи смогут выходить в Интернет, загружать электронную почту, слушать музыку и смотреть видео, скачанное из глобальной или домашней сети.

Мидзугути завязал

Новая игра мастера для Xbox 360 не будет музыкальной

Тецуя Мидзугути, не так давно покинувший Sega, а сейчас работающий над своим первым проектом для Xbox 360, заявил, что его новая игра никак не будет связана с музыкой. Сюрпризом это стало потому, что последние два шедевра Мидзугути — Space Channel 5 и Rez — оказались одними из самых необычных музыкальных проектов в истории. «Я хочу создать невероятно драматичный экшн, который бы надолго

запал в душу игрокам. Я не вправе сейчас разглашать подробности, но могу сказать, что работая над игрой мне придется столкнуться со многими трудностями, с которыми раньше я не сталкивался. Но одно можно утверждать точно: это будет проект, который я хочу вести на протяжении долгого времени. Я хотел бы, что в его основе лежала тема, которую можно развивать бесконечно».



КОРОТКО

Microsoft не без гордости обнародовала список издателей, уже объявивших о готовности поддерживать Xbox 360. Список получился довольно внушительный: 2K Games, Activision, Atari, Bandai, Bethesda Softworks, Buena Vista, Capcom, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, FromSoftware, InterServ, KOEI, Konami, LucasArts, Majesco, Midway, Namco, Phantagram, Rockstar, SCA, SEGA, Tecmo, THQ, TWP, Ubisoft, Vivendi Universal Games, Webzen.



Реальный тюнинг. Реальные гонки. Реально Juiced.

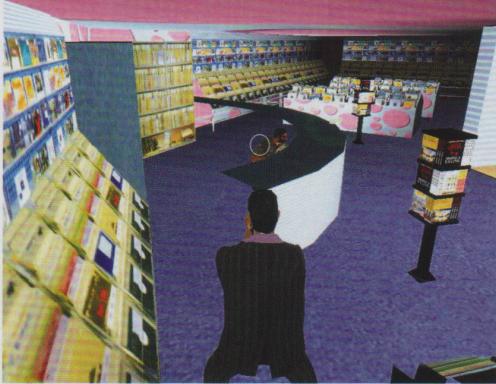
Juiced™

PlayStation®2 THQ

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. (095)787-0775

vellod
Imprex

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. All rights reserved. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



КОРОТКО

Oddworld Inhabitants, создавшая сериал Oddworld, уходит из игровой индустрии и планирует заняться кино и телевидением. Однако глава компании все же не исключает, что студия рано или поздно вновь станет разрабатывать игры.

Две сети магазинов видеоигр — GameStop и Electronics Boutique — объявили о скором слиянии, в результате которого вновь образованная компания будет контролировать 22% американского рынка. Ее годовой оборот, по прогнозам, должен достигнуть \$4 млрд.

Игровая индустрия уделала музыкальную

Американцы тратят на игры больше денег, чем на музыку

Исследования, проведенные Nielsen Entertainment, показали, что мужчины в США покупают игры с большей готовностью, чем музыку. Больше денег они тратят только на DVD, но это пока. Суммарный годовой оборот игровой индустрии в США достиг \$10 млрд. и сравнялся с оборотом кинопроката.

Исследование также обнародовало очередную порцию любопытных статистических

данных. Больше четверти американских геймеров — люди, которым перевалило за 40. Самыми большими поклонниками многопользовательских игр (вроде бы, хардкорных по определению) являются девочки-подростки. В 40% американских семей есть хотя бы одна игровая платформа. 8% геймеров-консольщиков успели купить себе все три приставки.

Сплошь беспроводная Revolution

Nintendo заключила соглашение о партнерстве с одним из лидеров на рынке беспроводных технологий

Компания Broadcom возьмет на себя разработку и воплощение в жизнь всех беспроводных технологий, которые будут использоваться в Revolution — новой приставке от Nintendo. Как минимум технологии эти будут применяться для подключения консоли к Сети (как известно, Revolution станет первой домашней приставкой Nintendo, в случае с которой сам производитель будет активно продвигать онлайновые развлечения). Однако не исключено, что, как и Xbox 360, Revolution будет по умолчанию поставляться с беспроводными контроллерами в комплекте.



ЛИЧНОЕ МНЕНИЕ

или Новые средства
общения с редакцией

Купил журнал? Есть, что нам сказать?

Имеешь собственное мнение о журнале, рубриках, персоналиях?
Не откладывая, набирай сообщение на своем мобильном телефоне.
Никакой цензуры, никаких долгих писем, почтальона или Интернета —
просто отправь со своего мобильного все, что думаешь!



Самые смелые и объективные мнения
будут опубликованы на наших страницах,
а их авторы отмечены ценностями.

Стоимость услуги
0.6 у.е. без учета
косвенных налогов.

Услуга доступна московским и петербургским абонентам
МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, СМАРТС, Теле2.

Телефоны службы поддержки: (812) 1184575, (095) 9167253, e-mail: support@i-free.ru

НОМЕР ДЛЯ СВЯЗИ:

4445

ПАРОЛЬ:

81

Ваше сообщение должно
начинаться с префикса 81,
а потом текст. Например:

81 XS RULEZ??!
PERESTUKIN FOREVER,
HOCHU BOLSHE RETRO!

Акелла

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ Dead to Rights



13 новых движений для разоружения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов



CONSTANT
ENTERTAINMENT

М.Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

"Акелла" представляет игру "Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие" - продолжение нашумевшего 3D-экшна от компании NAMCO. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой Джек Слейт попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу Шэду.

Используйте своего клыкастого напарника из подразделения К-9 для драк с врагом

Режим замедления времени: зависнув в воздухе, Джек может оборачиваться во все стороны, разы выстрелами одного противника за другим

namco

© 2005 "Akella".

DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

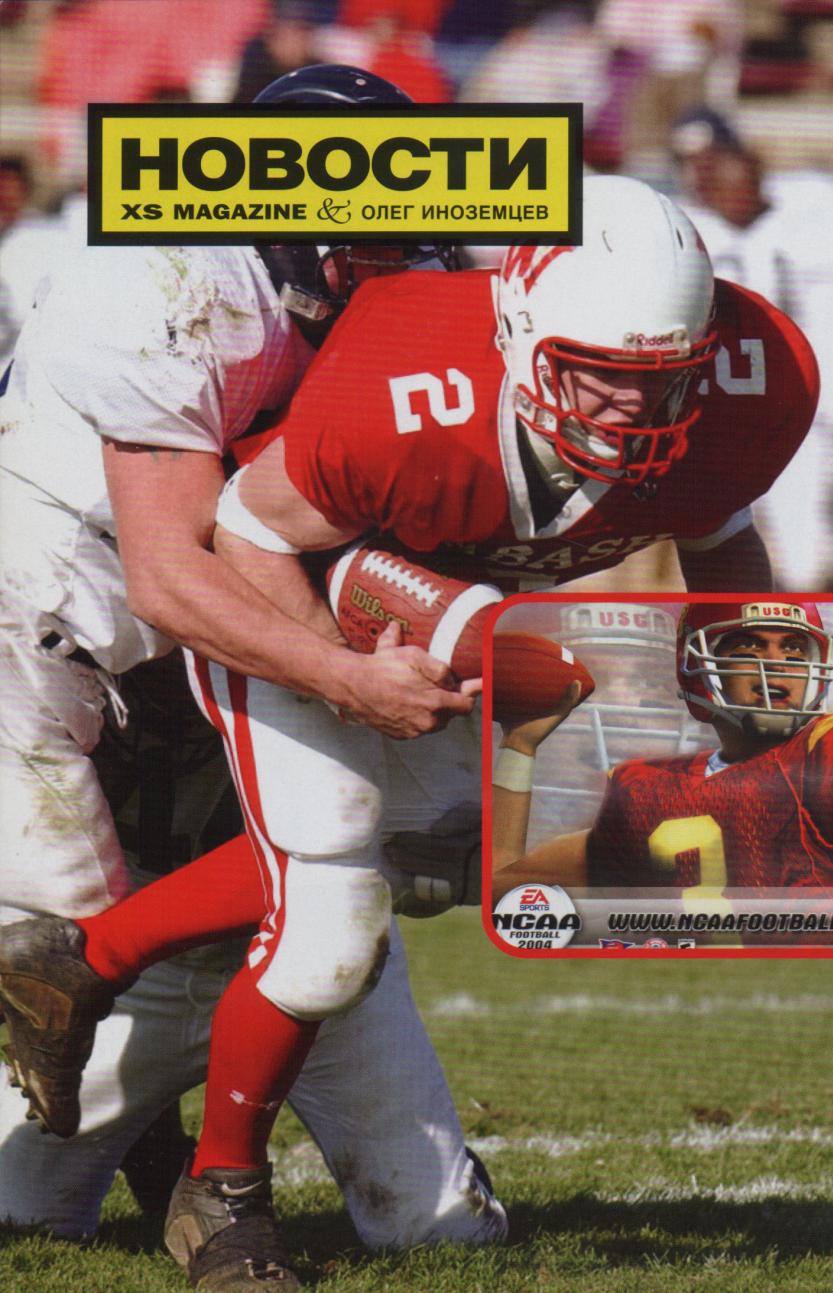
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



НОВОСТИ

XS MAGAZINE & ОЛЕГ ИНОЗЕМЦЕВ



EA имеет американский футбол

Компания подписала эксклюзивный контракт с еще одной футбольной лигой

Electronic Arts заключила эксклюзивное шестилетнее соглашение с NCAA на право использования ее лицензии в играх. Все ведущие команды лучших колледжей США входят в лигу NCAA. Несколько месяцев ранее EA уже стала единоличным обладателем права на использование в спортивных симуляторах лицензии NFL (и заплатила за это \$1 млрд, кстати). Так что теперь весь виртуальный американский футбол лежит под Electronic Arts. При этом NCAA до сих пор никому, кроме самой EA, считай, и не была нужна (разве что Sega одновременно выпускала игры под этой маркой). Очевидно, издатель купил лицензию просто на всякий случай — чтобы другим неповадно было.

КОРОТКО

Bungie анонсировала многопользовательский expansion pack для Halo 2. Помимо новых карт, он будет включать в себя 2 видеоролика: новое интервью с разработчиками и анимационный фильм, раскрывающий одну из побочных сюжетных ветвей игры. Для подписчиков Xbox Live expansion pack доступен с апреля. В магазинах же он появится в конце июня.

Prey shall rise again

3D Realms может воскресить из могилы один из самых скандальных шутеров в истории

По слухам, 3D Realms планирует объявить на E3 о возобновлении разработки Prey — сверхамбициозного (некогда) шутера, который, как все думали, безвозвратно канул в Лету. К счастью, разработкой займется (если займется, конечно) не сама 3D Realms, а некая сторонняя компания. Потому что 3D Realms однажды игру (Duke Nukem Forever, если кто забыл) уже 10 лет как не может закончить. Ей еще только Prey не хватало.

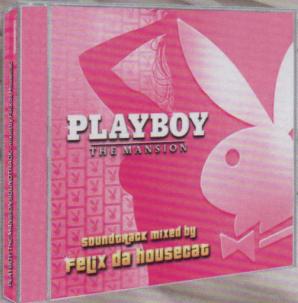


П о и г р а й с о м н о й

PLAYBOY

THE MANSION™

Лицам до 18 лет
НЕ рекомендуется!



Официальный саундтрек
в продаже с апреля



© 2005 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru





Понимая, что начало кровопролитного противостояния форматов Blu-ray и HD-DVD уже практически началось, Sony решила предпринять усилия для того, чтобы предотвратить войну. Сама Sony до сих пор поддерживала Blu-ray (именно этот формат будет использоваться в PlayStation 3). Однако где гарантии того, что именно он в итоге «победит»? В отличие, скажем, от Microsoft

Sony хочет мира

Гигант пытается избежать начала войны форматов записи данных

и Nintendo, Sony занимается не только играми, но еще и бытовую технику производит, и фильмы выпускает. И теперь, видимо, не хочет класть все яйца в одну корзину. А потому предлагает участникам рынка договориться о том, какой же формат использовать в качестве основного. При этом даже сама Sony признает, что пока не очень представляет, как реально это можно сделать.

В кимоно, как в кино

Capcom анонсировала четвертую часть Onimusha и представила нового героя

Четвертая часть сериала Onimusha получила название *Shin Onimusha: Dawn of Dreams*. О самой игре сейчас известно очень мало, поэтому главной новостью стало появление совершенно нового персонажа, которому предстоит сыграть главную роль в четвертой части. Capcom отказалась от использования внешности известных актеров (до сих пор главный герой был точной копией популярного в Японии Такэси Канесиро, а в третьей части сериала появился еще и двойник Жана Рено). На сей раз центральной фигурой станет персонаж, прототипом которого стало реальное историческое лицо. Судя по одежде, главный герой — самурай. Воору-

жен он двумя разноцветными мечами. При этом он блондин. И не такой блондин, какими бывают персонажи аниме, а вполне натуральный. Так что, скорее всего, он не совсем японец. Или даже совсем не японец, а вовсе даже европеец. Именно этим, возможно, объясняется наличие рогов у него на голове.

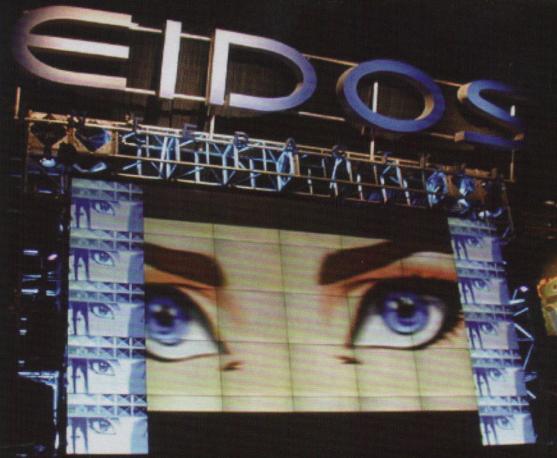
Разработчики обещают написать эпический сюжет для игры, однако акцент на сей раз хотят все же сделать на игровом процессе. Японский журнал Famitsu сообщает, что в *Dawn of Dreams* нам, возможно, впервые дадут возможность управлять камерой. Выйти игра должна весной 2006 года на PlayStation 2.

КОРОТКО

Йосики Окамото, создатель *Street Fighter* и *Resident Evil*, заявил, что все больше известных японских дизайнеров собираются поддерживать Xbox 360. «Если обнародовать список японских тайтлов, создаваемых для Xbox 360, это шокировало бы всю индустрию». Сейчас уже точно известно, что над проектами для Xbox 360 трудятся сам Окамото, Хиронобу Сакагути и Тецуя Мидзугути.

Bandai объявила о своем намерении продавать фильмы, записанные на DVD и UMD, в одной коробке. Первым в таком варианте выйдет аниме-сериал *Eureka 7*.

В ожидании официального анонса от Sony все больше аналитиков склоняются к тому, что PSP может поступить в продажу в Европе не раньше, чем в сентябре.



Как Eidos продалась

Известное английское издательство купит один из его конкурентов — SCi

Драматическая история с продажей Eidos наконец-то приближается к концу. В середине марта издательство получило предложение от компании Elevation Partners (более всего известной благодаря тому, что одним из ее основателей стал Бони из U2). Однако всего через несколько дней появился другой игрок — SCi, также изъявивший желание приобрести Eidos. С финансовой точки зрения предложение SCi было более выгодно, так как компания предложила более высокую цену за акции Eidos. Однако Elevation Partners была готова платить «живыми» деньгами, а SCi предлагала обмен акций Eidos на свои в соотношении 6:1. Кроме того, SCi не скрывала своих намерений провести масштабную реструктуризацию внутри британского издательства, если то примет предложение. Прежде всего это означало, что значительной части топ-менеджеров пришлось бы искать новую работу. Совет директоров Eidos крепко задумался и посоветовал акционерам подождать с одобрением предложенных условий сделки. Тем временем, сама SCi заручилась поддержкой нескольких крупных акционеров, которые в совокупности обещали продать ей около 30% акций Eidos. А совет директоров все медлил. Держатели бумаг компании начали выражать некоторое недоумение и недовольство. Так как никакой реакции на это не последовало, они пригрозили отправить руководство Eidos в отставку. И — о чудо! — всего через 2 дня после этого совет директоров единогласно рекомендовал акционерам принять предложение SCi. И черт с ней, с реструктуризацией и увольнениями. Ожидается, что формально сделка будет одобрена в середине мая. Понимая, что это практически неизбежно, Elevation Partners сняла свое предложение и покинула Eidos.

СВОЙ В ДОСКУ!

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2

“ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА” AG.RU



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры



ACTIVISION
activision.com

NEVERSOFT

BEENOX

BINK
VIDEO

gameSPY

DOLBY
DIGITAL

Отлично
работает
с...
Intel Inside

© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.

Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Симы размножаются. Делением

Electronic Arts собирается выпустить проект на всех платформах



Electronic Arts, издатель The Sims 2, анонсировала выход игры практически на всех современных платформах, как-то: на PlayStation 2, Xbox, GameCube, DS, PSP, Game Boy Advance и на мобильных телефонах. Основным отличием консольных версий игры станет то, что нам дадут возможность непосредственно управлять симами, не используя для этого курсор (так было и в предыдущей консольной инкарнации сериала — The Urbz). Выход игры на всех названных платформах ожидается осенью.

Джон Ву подался в игровую индустрию

Знаменитый режиссер анонсировал свой первый игровой проект



Легендарный Джон Ву, оказавший огромное влияние как на кино-, так и на игровую индустрию (до выхода «Матрицы» технология slow motion ассоциировалась именно с его именем), объявил о начале работы над своим первым интерактивным боевиком. Игра называется ShadowClan и повествует

о судьбе некоего современного ниндзя, тихо воюющего со всем и вся в Нью-Йорке. Созданием проекта занимается команда Tiger Hill (Ву — один из ее руководителей). Издателем, скорее всего, станет Sega. Выйдет ShadowClan в конце следующего года на консолях нового поколения.

НОВЫЕ СКРИНШОТЫ



CALL OF DUTY 2

Call of Duty и так была очень красивой игрой. Теперь же она выглядит просто сногшибательно. Помимо улучшенной графики разработчики обещают нам более открытую структуру миссий. То есть вместо «шутера на рельсах» нам придется играть в шутер, где ход операции зависит от нас самих. Создатели проекта также клянутся, что доработали искусственный интеллект. Говорят даже, что напарники смогут понимать тактику наших действий и подстраиваться под нас. Врут, конечно, но врут красиво.



Nival уезжает во Флориду

Американский холдинг купил Nival Interactive

Компания Nival Interactive, крупнейший российский независимый разработчик, вошла в состав холдинга Ener1 Group. Теперь компания называется Nival Inc., а штаб-квартира ее находится во Флориде, США. Возглавляет ее Сергей Орловский — основатель и бессменный глава Nival Interactive.

Событие это для российской игровой индустрии беспрецедентное. Почему именно Ener1 Group решила приобрести пакет акций Nival (размер его, кстати, доподлинно неизвестен), и как это повлияет на дальнейшую судьбу российской компании, пока сказать не возьмемся. Однако совершенно очевидно, что теперь у Nival будет больше ресурсов для создания игр.

КОРОТКО

Как мы и предполагали в прошлом номере, Фрэнсис Форд Коппола, создатель «Крестного отца», выступил с резкой критикой одноименной игры, создаваемой Electronic Arts. Однако в данном случае его мнение ни на что не влияет.

Австралийские власти запретили продавать NARC на территории страны (чем никого особенно не удивили). Главная причина — употребление героями игры наркотиков в больших количествах.

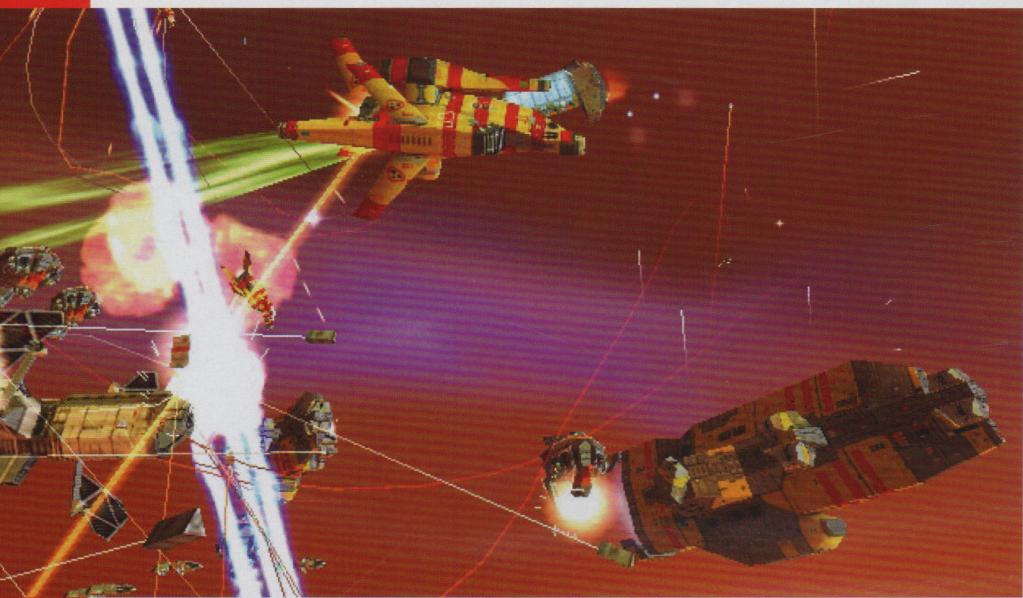
Уже имея одну сверхуспешную студию в Канаде, Ubisoft хочет открыть еще одно свое подразделение в Квебеке. Работать там будут около 200 человек (для начала). На все про все Ubisoft выделяет \$60 млн.

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

РОССИЙСКИЕ ★ РЕЛИЗЫ



HOMEWORLD: CATACLYSM

Издатель: 1С

Жанр: RTS

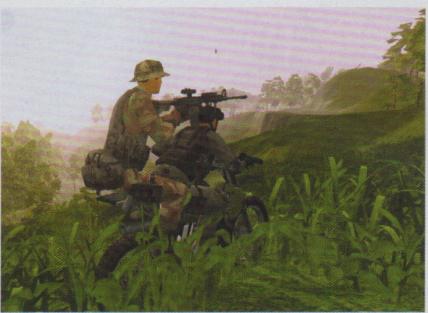
Homeworld был и остается, пожалуй, самой масштабной космической RTS. Homeworld: Cataclysm — не исключение. Если вам хочется управлять огромными космическими флотилиями, вам сюда.

МИРОТВОРЦЫ: ВОЗМЕЗДИЕ

Издатель: 1С

Жанр: action

«Миротворцы: Возмездие» — новый боевик, повествующий о приключениях сержанта американской армии в джунглях Юго-Восточной Азии.



точной Азии. Игра не отличается особой оригинальностью и порадует ровно тем, чем всегда радуют такие проекты: красивыми пейзажами, хорошей погодой и ожесточенными перестрелками.

СЕРП И МОЛОТ

Издатель: 1С

Жанр: strategy/RPG

«Серп и молот» создан на основе технологии и механики Silent Storm. Поэтому с точки зрения графики и игрового процесса игры от-



личаются очень незначительно. Однако Silent Storm хорош настолько, что много его, в общем-то, не бывает.

ШРЕК 2

Издатель: 1С

Жанр: action

В отличие от большинства подобных проектов, «Шрек 2» представляет интерес далеко не только для поклонников фильма. Хотя, не посмотрев его, удовольствия от игры вы получите, конечно, меньше. Но все равно получите, поскольку «Шрек 2» — милейший экшн.



SUDEKI

Издатель: Новый диск

Жанр: action/RPG

Sudeki — красивейшая action/RPG, портированная на PC с Xbox. Если вам интересно посмотреть на действительно необычный (особенно с точки зрения стилистики) консольный ролевик, не пропустите.

ТАНКИСТЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Издатель: 1С

Жанр: action

«Танкисты Второй мировой» — это не совсем танковый симулятор, однако игры, где



нам дают управлять танком, все равно такая редкость, что поклонники жанра просто не имеют права пропускать этот проект. Только особого реализма не ждите.

Postal 2

Акелла

официальный русский

ШТОПОР
ЖЖОТ!

ADD-ON



Перед вами душепитательная история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга — его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.

Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора

Новые средства физического вну-
шения для борьбы с подлыми ампу-
таторами

Неповторимый юмор и сарказм от
Безумного Гланца

Тотальный беспредел — фирменная
черта серии игр Postal — на фоне
трогательной атмосферы российского
захолустья



М.Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





Верное дело

Конференция Разработчиков Игр 2005

Третья ежегодная Конференция Разработчиков Игр впечатлила атмосферой сексуальной распущенности и девушками легчайшего поведения, дежурившими у каждого более-менее крупного стенда. Но Кириллу Алексину показалось, что главными героями КРИ стали отнюдь не они. Фото автора и DTF.ru

Стоит в толпе парень, в рубашечке, неприметный. Толпа его обтекает, как будто наткнувшись на волнорез. Кто-то уходит направо — там льют бесплатное пиво. Кто-то забирает налево — там дают поиграть в Soul Calibur. Первый из главных законов выставки гласит, что публику привлекает халава: кинь толпе хлеба, и она заинтересуется зрелищем.

Парень стоит в одиночестве. У него ничего нет.

Пятью метрами выше шумит конференц-зал: Сергей Орловский докладывает о будущем компьютерных игр. В карнавальнойrobe волшебника, улыбчивый, довольный собой (несколько дней спустя его компания Nival будет продана американцам), он бодро рассказывает, что время энтузиастов закончилось. Что сегодня идеи для игр нужны прежде всего с приставкой «бизнес-». Что игры разрабатывают не фанаты. Что одних только менеджеров в Nival — стомильонов человек.

Если бы парень в рубашечке это случайно услышал, он бы, конечно, удивился и, может, нашел, что ска-



У девушек в гостинице «Космос» никогда не было столько клиентов.

зать. Но пока толпа не спадет, он не может отлучиться ни на минуту.

Ведь он приехал на КРИ, чтобы показывать собственную игру.

С Романом Будкеевым мы познакомились случайно. Лениво вращались по КРИ, присматривали проекты посочней. Остановились у крошечного стенда с какой-то незаинтересованной стратегией: ядовито-зеленое поле, по травке редуты ползут. Не сразу поняли, что картинка статична. Пока вдумывались, сбоку вынырнул разработчик. Представился: «Извините, что без визитки». И запустил нам, ухмыляющимся, свой неуклюжий пока самопал.

Роману 20, он вырос и живет в Красноярске. На улице самой прозаичной — 60-ти лет СССР. Программировал, любил постратегничать; однажды захотел сделать что-то сам. Помочь было некому, но это его не смущило. То, что получилось за полгода разработки, Роман привез на КРИ и крутит на 17-дюймовом дисплее. Сам от него не отходит: боится пропустить нужный контакт.



Роман Будкеев и его стратегия «Война культур».

Размер не имеет значения, когда речь заходит о боди-арте.



Кто бы там что не докладывал, время энтузиастов не закончилось. Потому что никогда не начиналось. Ведь вся Конференция Разработчиков год за годом доказывает: энтузиасты были всегда.

Путевка на КРИ 2005 стоила Роману 14 тысяч рублей — деньги для Красноярска немалые. 9 тысяч Роман потратил на стенд на ярмарке проектов — закуток с монитором, стулом и полочкой под рюкзак. На 5 тыс. добрался в Москву, не зная толком, где будет ночевать. Смеется, что вокзал отпад сам-собой: «У вас же в Москве метро есть!»

К игре своей относится без поблажек: говорит, вышло так, как умел. Роман сам учился моделировать (в каждом из сотен юнитов — полторы сотни полигонов), писать AI и так далее. Времени на это было в обрез: полгода для разработки — не срок.

На болванке с функциональной демо-версией (мы долго не решались взять диск: у Романа их был всего-то десяток) — концепт-документ, объясняющий, чем «Война культур» (рабочее название игры) отличается от прочих стратегий. В основе «Войны...» — Age of Wonders, «Казаки» и, конечно, Warcraft III. Но козырная идея своя:



Братцы, кролик!



Во время кратких перерывов плясуньи штопали инвентарь.



Элитный PR, выезд.

ПРИЗЕРЫ КРИ 2005

Лучшая игра *Heroes of Might & Magic V* (Nival Interactive)

Лучшая компания-разработчик Nival Interactive

Лучшая компания-издатель фирма «1С»

Лучшая компания-локализатор «Акелла»

Лучшая игра для РС (номинация представлена компанией Intel)

Parkan II (Nikita, 1C)

Лучший игровой дизайн «В тылу врага 2» (Best Way, 1C)

Лучшая игровая графика «Морской охотник» (Акелла, 1C)

Лучшая технология «Морской охотник» (Акелла, 1C)

Лучшее звуковое оформление «Корсары III» (Акелла, 1C)

Приз от индустрии «Космические рейнджеры 2»

(Elemental Games, 1C)

Приз от прессы «Новый диск»

Лучшая игра для игровых консолей

American Chopper (Creat Studio)

Лучшая игра для портативных платформ

Мобильная «Сфера» (NIKITA)

Лучшая зарубежная игра

Brothers in Arms Road to Hill 30 (Gearbox, Бука)

Самый нестандартный проект

«Мор. Утопия» (Ice-Pick Lodge, Бука)

Лучшая игра без издателя

«Храбрые гномы: Ползучие тени» (GameOver-Games)

Лучший дебют «Сталинград» (DTF Games, 1C)

Первый из главных законов выставки гласит, что публику привлекает халява: кинь толпе хлеба, и она заинтересуется зреющим.

в «Войне культур» нет разделения на расы. Игрок развивается гармонично, потихоньку выбирая свой путь. Поэтому дикии в красных шортах со временем превращаются в европейцев, а в синих, потоптавшись по карте, вырабатывают индийский акцент.

Пойдет ли идея в массы? Будем честными: это вряд ли. Внутреннюю красоту геймеры оценят, да вот внешнее уродство оттолкнет.

Но я помню, как на КРИ 2003 одни независимые разработчики представляли шутер *You Are Empty*: сорокинского толка боевик про воинствующего советского сталевара. У стенда зрители хихикали, обсуждали угловатость картинки, а при виде гнилого пожарного крутили пальцами у висков.



Сегодня у *You Are Empty* есть мощный издатель. А еще этот бе-зумный шутер — одно из событий КРИ 2005.

И, в общем, XS Magazine не сомневается, что Роман тоже приехал не зря. Что «демка», ночевки, 14 тысяч — все это было не вхолостую.

И залог успеха не в том, что Роман верит в себя.

Просто, кто бы там что не докладывал, время энтузиастов не закончилось.

Потому что никогда не начиналось.

Ведь вся Конференция Разработчиков год за годом доказывает. Энтузиасты. Были. Всегда.

КРИ 2005: Выбор редакции

Призовой фонд КРИ 2005 разошелся по фаворитам: трофеи отхватили *Heroes of Might & Magic V*, *Parkan II*, «В тылу врага 2» и даже «Морской охотник». О большей части заметных проектов мы уже успели вам сообщить – и повторять по десять раз, пожалуй, не стоит. Ну, в самом деле, не выносить же вам мозг новой партией подробностей «Корсаров III»? XS Magazine выбрал для вас самое свежее и вкусное. То, о чем мы еще не рассказывали. *Heroes of Might & Magic V* тут искать, впрочем, не нужно. Но только по той причине, что фэнтези-блокбастер от Nival Interactive окупировал следующий разворот. Целиком и полностью.

YOU ARE EMPTY

Платформа: PC

Жанр: Action

Издатель: 1С

Разработчик:

Digital Spray Studios

Дата выхода:

IV квартал 2005 года



Игра со странным названием и огромным потенциалом засветилась впервые на КРИ 2003 и произвела в кулуарах выставки маленький фурор. Социалистический антураж, оригинальная идея, мутанты-сталивары, перекачанные анаболиками и психотропными препаратами мастера спорта размером с небольшой грузовик, веселые парни в смирильных рубашках — эстетический трэш во всей своей красе! На минувшей Конференции мы смогли оценить проделанную работу и ощутить на себе весь антиутопи-

ческий угар мрачного советского сюрреализма, создаваемого парнями из солнечного города Киева. Непосредственно по увиденному. Судя по всему, версия все еще нестабильна, заметен ряд недоделок (например, кретинический искусственный интеллект), однако игра уже пронзительно вопит и сучит ножками. Вполне реально, что к концу года нас ждет очередное путешествие в альтернативный СССР, который хоть и перестал существовать, но, тем не менее, становится все более популярной игровесленной.

МОР. УТОПИЯ

Платформа: PC

Жанр: Survival horror

Издатель: Бука

Разработчик: Ice-Pick Lodge

Дата выхода: июнь 2005 года



Один из самых неординарных проектов российских разработчиков. Игра, о которой на данный момент нельзя сказать, хорошая она или плохая. Ясно только одно: «никакой» ее называть уж точно не получится. «Мор. Утопия» позиционируется как нетривиальный survival horror. И нетривиальность, и пресловутый хоррор на месте. Выглядит проект устрашающе. Во всех смыслах этого слова. То есть, среднестатистического пользователя «Мор. Утопия» наверняка отпугнет. То, чем она является на самом деле, можно понять только уделив ему пристальное внимание. Вас или стош-

нит, или вы будете в абсолютном восторге. Только крайности. Титул «Самый нестандартный проект» оправдывается на всю катушку. XS Magazine надеется уже в следующем номере представить на суд читателей рецензию. На пути к нам находится вполне полноценная версия игры — значит, совсем скоро мы сможем определиться в своем отношении к этому странному артефакту. Заслуживает он — несмотря на всю свою страхолюдность — место на полке над камином, или же по нему плачет помойное ведро.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Платформа: PC

Жанр: Action

Издатель: 1С

Разработчик: Digital Spray Studios

Дата выхода:

IV квартал 2005 года



Старейшая и крупнейшая фирма «1С» может позволить себе эксперименты. Поддержать финансированием смелые разработки, взять под крыло авторские проекты и спонсировать откровенно контркультурные игры. Если и искать на КРИ убежище нетривиальных игр, то у «1С», которая завлекала публику известными тайтлами: «В тылу врага 2», «Магия крови», а в глубине стенда, укрыв от популярных маршрутов, демонстрировала демку «Санитаров подземелий» — главный культурный шок КРИ. Полузабытая игра, остав которой заложили еще до появления на сцене

Гоблина-переводчика, воспользовавшись трудами Гоблина-писателя. В основу игры легло одноименное произведение тов. Пучкова, повествующее о нелегкой жизни некоего «Кабана» на планетарной зоне заключения. Нравы и быт зеков, в чьи руки была отдана целая планета, описаны Гоблином с присущим ему натурализмом. Компьютерная игра не станет подвергаться жестокому цензурированию. Характерные выражения, нормы поведения, «пацанская философия» перекочуют в виртуальность без купюр. «1С» за базар отвечает.

В ТЫЛУ ВРАГА 2

Платформа: PC

Жанр: Strategy

Издатель: 1С

Разработчик: Best Way

Дата выхода:

осень 2005 года



Одна из лучших стратегий по Второй мировой, разумеется, не может обойтись без сиквела. Железо нужно ковать не отходя от кассы. Особенно если вам за это еще и спасибо потом скажут. Best Way, не откладывая дело в долгий ящик, плотно занимается проектом «В тылу врага 2» — и ей есть что нам показать. Что, собственно, и проделал издатель, фирма «1С». Сиквел наглядно показывает, кто в роте сержант. Мощнейший игровой движок, неслабая детализация, серьезные усовершенствования в области геймплея и искусственного ин-

телекта. «В тылу врага 2» и смотрится великолепно, и дает почувствовать себя настоящим командиром. Нам не нужно таскать за ручку каждый встречный поперечный юнит. Наше дело — планировать и отдавать приказания. Даже если вы считаете, что награда за «Лучший игровой дизайн» могла бы достаться кому-то еще — например, тем же «Корсарам III» — то вам останется только согласиться, что в компании с проектом Best Way кому угодно придется несладко.





Heroes of Might & Magic V

PROFILE

Жанр: Strategy/RPG
Платформа: PC
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Nival Interactive
Дата выхода: весна 2006 года
Официальный сайт:
<http://www.nival.com>

Все давно были в курсе, что Nival делает пятых «Героев». Но только недавно компания смогла официально подтвердить эту информацию и показать текущие наработки. Тем же самым в преддверии Е3 занялась и Ubisoft. Heroes of Might & Magic V наследует традиции второй и третьей частей, и, естественно, не провальной четвертой. При этом игра выглядит внушительно, современно и с серьезным влиянием приставочной эстетики, приставочного подхода. Хоть на консолях выпускай. Пятые «Герои» быстрее и динамичнее, нет кучи окон, ход длится быстрее и не успевает измотать, бои красочны и местами напоминают аж Final Fantasy. До релиза остается еще целый год, а потому к проекту мы вернемся еще не раз и не два.

LOADING ВИВИСЕКТОР FPS



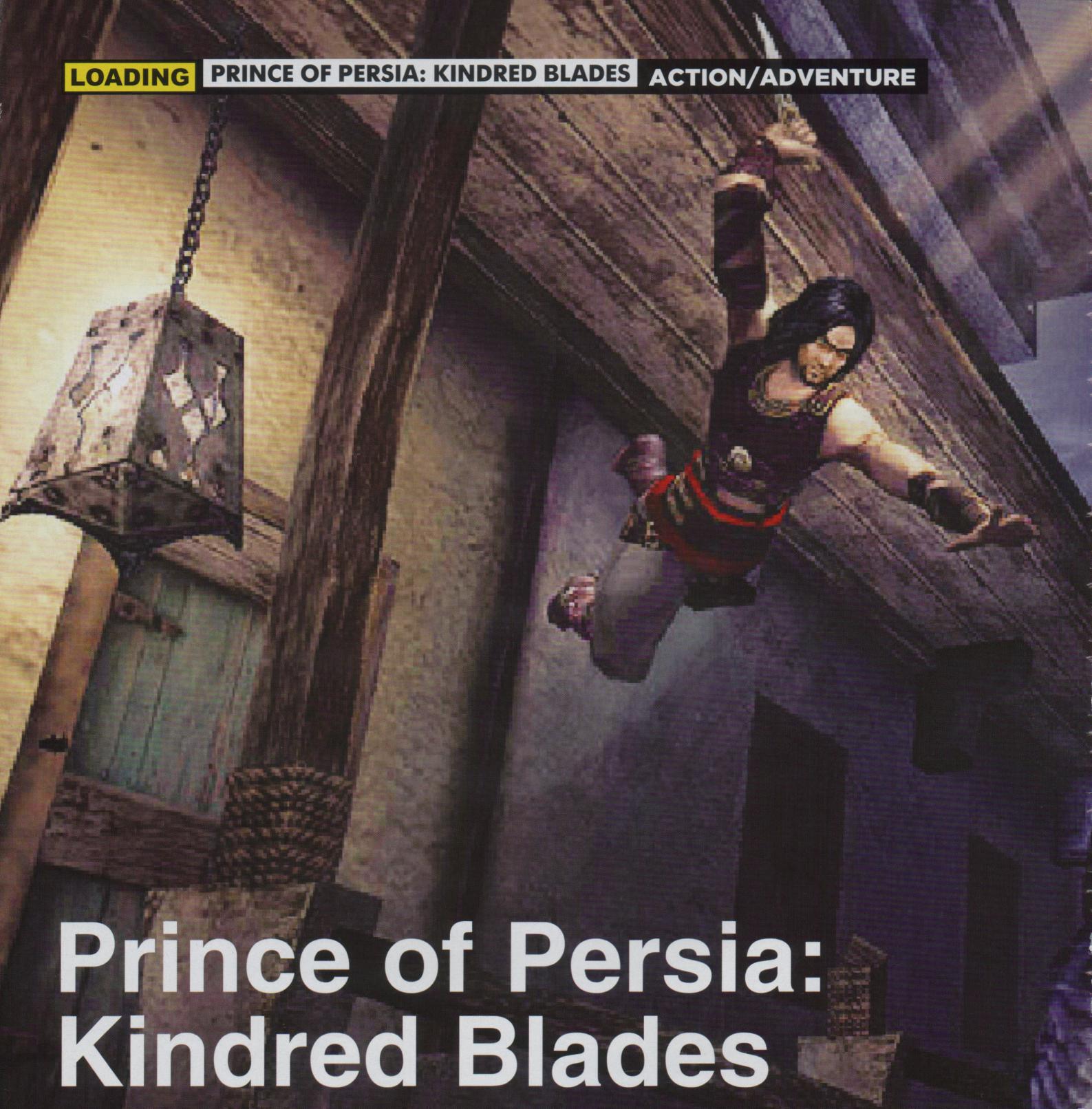
Вивисектор

PROFILE

Жанр: FPS
Платформа: PC
Издатель: 1С
Разработчик: Action Forms
Дата выхода:
IV квартал 2005 года
Официальный сайт:
<http://www.action-forms.com/>

Вольная интерпретация фантастического романа Герберта Уэллса «Остров доктора Моро». Без лишней повествовательности и проникновенных затянутых диалогов о роли партии в экосистеме игра справляется человечество и зверолюдей в смертельной схватке за место в пищевой цепи. Роман Уэллса удачно подходит как для приключенческого жанра, так и для action. Киевские разработчики выбрали последний вариант, тем самым решив этическую проблему вмешательства человека в природу — создания доктора Морхеда должны быть уничтожены путем физического истребления. Жертвы чудовищных экспериментов, страдальцы, бывшие некогда простыми животными зверолюди обречены, и им это прекрасно известно. Они озлобленны, хитры и коварны. Человек, как вид, под угрозой.





Prince of Persia: Kindred Blades

PROFILE

Жанр: Action/adventure

Платформа:

PlayStation 2, Xbox

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Ubisoft

Дата выхода:

осень 2005 года

Официальный сайт:

<http://www.ubi.com>

Новый «Принц» сейчас находится на достаточно ранней стадии, но Ubisoft уже есть, что показать журналистам. Презентованная короткая демо-версия, призванная в общих чертах обрисовать, чем же будет Prince of Persia: Kindred Blades, сражает наповал. Невероятно зрелищно. Основное отличие от Warrior Within — серьезный уклон в сторону stealth action. Но не в понимании Splinter Cell или Metal Gear Solid. Здесь stealth более быстрый, более экшн-насыщенный. И не без элементов массакра, которым нас вдоволь накормили в Warrior Within. Принц ныкается по углам, режет глотки противникам, прыгает им на головы с канатов, после чего убегает в вавилонскую ночь — исполнять акробатические трюки на крышеах ближайших построек. Похоже, третий раз подряд Prince of Persia станет одним из ключевых претендентов на звание главного проекта года.

Подробности в следующем номере.



XS MAGAZINE ХИТ-ПАРАДЫ

РОССИЯ (PLAYSTATION 2)

01	THE PUNISHER/KАРАТЕЛЬ	PS2
THQ		
02	BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	PS2
UBISOFT		
03	TAK 2: THE STUFF OF DREAMS	PS2
THQ		
04	CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	PS2
UBISOFT		
05	FULL SPECTRUM WARRIOR	PS2
THQ		
06	GRAN TURISMO 4	PS2
SCEE		
07	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	PS2
UBISOFT		
08	DISNEY'S WINNIE THE POOH RUMBLY TUMBLY ADVENTURE	PS2
UBISOFT		
09	MORTAL KOMBAT: DECEPTION	PS2
MIDWAY		
10	SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE	PS2
THQ		

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

01	WORLD OF WARCRAFT	PC
VIVENDI UNIVERSAL GAMES		
02	THE SIMS 2: UNIVERSITY	PC
ELECTRONIC ARTS		
03	CHAMPIONSHIP MANAGER 5	PC
EIDOS		
04	THE MATRIX ONLINE	PC
SEGA UK		
05	COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS	PC
KOCH MEDIA		
06	FOOTBALL MANAGER 2005	PC
SEGA UK		
07	BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	PC
UBISOFT		
08	THE SIMS 2	PC
ELECTRONIC ARTS		
09	DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL	PC
ACTIVISION		
10	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	PC
UBISOFT		

ЯПОНИЯ (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

01	MOBILE SUIT GUNDAM: ONE YEAR WAR	PS2
BANDAI		
02	SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY	PS2
BANDAI		
03	PRO BASEBALL SPIRITS 2	PS2
KONAMI		
04	TEKKEN 5	PS2
NAMCO		
05	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8: LIVELWARE EVOLUTION	PS2
KONAMI		
06	KIRBY CANVAS CURSE DS	DS
NINTENDO		
07	BALDR FORCE EXE	PS2
ALCHEMIST		
08	WILD ARMS: THE 4TH DETONATOR	PS2
SCE		
09	SPACE BATTLESHIP YAMATO: NIJYUU GINGA NO HOUKAI	PS2
BANDAI		
10	WRC 4	PS2
SPIKE		

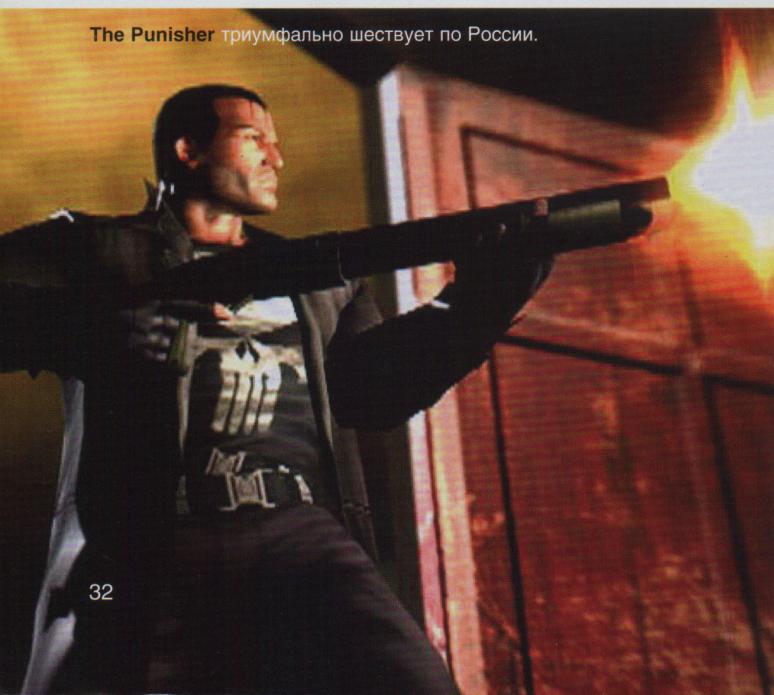
ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PLAYSTATION 2)

01	FIFA STREET	PS2
ELECTRONIC ARTS		
02	GRAN TURISMO 4	PS2
SCEE		
03	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	PS2
ROCKSTAR		
04	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	PS2
UBISOFT		
05	BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	PS2
UBISOFT		
06	FULL SPECTRUM WARRIOR	PS2
THQ		
07	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	PS2
KONAMI		
08	WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005	PS2
SEGA UK		
09	TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	PS2
ELECTRONIC ARTS		
10	DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING	PS2
CAPCOM		

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (XBOX)

01	DOOM 3	XBOX
ACTIVISION		
02	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	XBOX
ROCKSTAR		
03	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	XBOX
UBISOFT		
04	BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	XBOX
UBISOFT		
05	FIFA STREET	XBOX
ELECTRONIC ARTS		
06	PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	XBOX
VIVENDI UNIVERSAL GAMES		
07	WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005	XBOX
SEGA UK		
08	TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	XBOX
ELECTRONIC ARTS		
09	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	XBOX
LUCASARTS		
10	THE PUNISHER	XBOX
THQ		

The Punisher триумфально шествует по России.



ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ УЗНАТЬ О «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ», НО ЗАБЫВАЛИ СПРОСИТЬ

Итого

ВСЕЛЕНСКИЙ ЖУРНАЛ

Июнь 2005



Враги Республики утверждают,
что Чубакка воняет псиной,
прописан в Бобруйске и жрет за троих.
Другие имперские сплетни читайте на стр. 34

Чепной лес новой Республики

N1 (единственный
и последний)

Подписка на журнал
«Итого» принимается без
ограничений по всей
обитаемой Галактике.

В розницу журнал
распространяется
в системах Белсавис, Гала,
Гарос IV, Дорвалин, Лутан,
Оссус, Плоо, Телти,
Халакта, Нимбон, Алиин,
Атзера, Маластэйрт, Бисс,

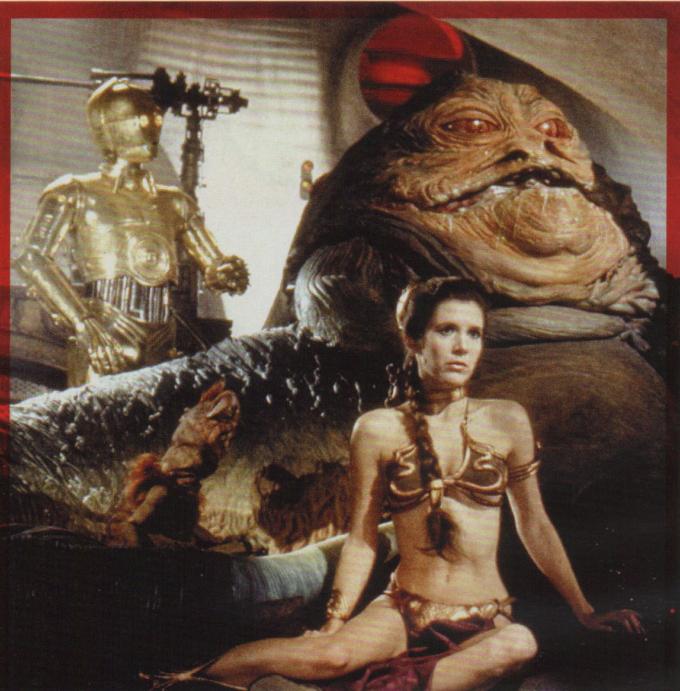
Эклипс, Адумар, Энши,
Вортекс, Аюбис, Татуин
(совместно с ежегодником
«Белое солнце пустыни»),
Набу, Корускант, Хот, Явин,
Эндор, Кашиник, Камино,
Беслин, Кореллия,

Ондерон, Геонозис, Фу,
Цирей, Лефлор, Эндор,
Суми, Варонаи, Айсон,
Дорвалия, Корфедион,
Кондрилла, Суллуст,
Клакдор VII, Слуис Вэн,
Ксагоба, Райлоф, Энди,

Камина, Гаморр, Иниппяян,
Фаллин, Иниинковапьян,
Кулария, Вортекс, Ганд,
Мон Каламари, Умгуль,
Монта Корда, Крон Драйфт,
Ли анна, Ним Дровис
(региональное издание

на дровинском), Лерей
Керрол Сил, Орд Радама,
Аннуд, Топрава, Зонана
Секот, Дантун, Бастин
и Датомир. Журнал также
можно приобрести
на астероидах Вергессо

и на Звезде Смерти.
Юридическая и силовая
поддержка: Третий
Имперский Флот.
Ветеранам Войны Клонов
свежие номера
подбрасываются под дверь.



Источник наслаждения

Многие события, явления и персонажи «Звездных войн» придуманы отнюдь не Джорджем Лукасом. Сочиняя далекую, далекую вселенную, он, как тот ласковый теленок, сосал у двух щедрых маток: кинематографа и литературы. Подробному анализу «Звездных войн» посвящены любительские репринты, фанатские интернет-страницы и вполне себе культурологические статьи. Из авторских ассоциаций, сравнительных таблиц и тому подобного культурного хлама в них рисуется альтернативная история «Звездных войн» — та, в которой Лукас оказывается не гением, а копировальным аппаратом со сбитой на фиг шкалой резкости. На этих страницах мы собрали доказательства вторичности «Звездных войн». Перед вами — истоки вселенной.

ТАК ЭТО БЫЛО

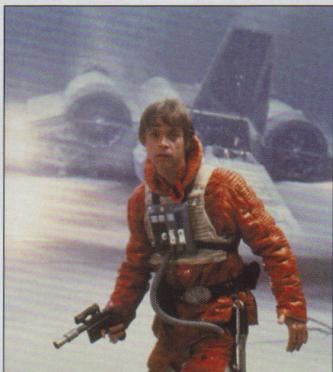
Нетрудно заметить сходство между фамилией режиссера и именем главного героя классической трилогии (Лукас — Люк), а также провести параллель между автокатастрофой, едва не стоившей обожавшему скорость студенту Лукаса жизни, и неприятным происшествием с Люком в мусоросборнике. Однако это еще не все: искушение Темной стороной Силы Джордж ассоциирует с желанием ехать по накатанной киноколее после успеха «Американских граффити», за своего наставника Оби-Вана почтает писателя Джозефа Кэмпбелла, с которым сильно сдружился после успеха «Звездных войн», ну а Хана Соло — лояльно настроенный персонажа, от которого главный герой не всегда знает, чего ждать, — в реальной жизни зовут Фрэнсис Форд Коппола.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

Голубые световые мечи Оби-Вана и Люка явно навеяны волшебными мечами Гэндалфа и Бильбо, от которых тоже исходил синий свет. Мечи Дарта Вейдера, Палпатина и прочих плохих — красные, как огненный клинок Балрога. Дарт Вейдер сначала призывает Люка встать на его сторону, чтобы навести в галактике порядок, а потом отрубает ему руку, которая падает вниз вместе со световым мечом. В точности так же Саруман искушает Гэндалфа рассказами о грядущем порядке в Средиземье, а значительно позже Горлум откусывает палец Фродо, и надетое на него Кольцо Всевластия исчезает в огне Роковой горы. И так далее.

Дюна

Из «Дюны» Фрэнка Герберта маэстро Лукас позаимствовал столько всего, что устанешь перечислять. Сравниваем и загибаем пальцы: песчаные планеты Татуин и Арракис — это раз; Торговая Федерация и Космическая Гильдия, имеющие монополию на торговлю в космосе, — два; Люк и принцесса Алея (имя ничего не напоминает?), пользующиеся услугами дроидов во время упражнений с мечами, — это три; Джабба и император Дюны Лето II — это четыре; наконец, джедайское умение управлять другими существами и Голос, при помощи которого Бене Гессерит контролирует остальных, — это пять. Опаньки, пальцы на одной руке уже закончились, а конца-края заимствованиям и цитатам не видно. Справедливо ради стоит отметить, что и Герберт свою «Дюну» писал не только из головы — в числе источников вдохновения значатся даже «Братья Карамазовы» Федора Михайловича Достоевского.



Бен Гур

О пять-таки, не одно и даже не два заимствования. Ватто из «Призрачной угрозы» откровенно срисован с артиста Хью Гриффита — если разыщете его фото в Интернете, обратите особое внимание на огромный нос и форму бровей, благодаря которым Ватто приобрел экзотический разрез глаз. Гонки на колесницах и бесчестный соперник Бен Гура по имени Мессала в комментариях тоже вроде бы не нуждаются. Наконец, император Палпатин (в «Войнах») и Ариус (в «Бен Гуре») обращаются к protagonистам примерно с одной и той же речью: «Ненависть делает тебя сильным».

Космическая Одиссея: 2001

Спасательный челнок, приземляющийся на Татуин — чистая копия челнока, прилуняющего в «Космической одиссее» Стэнли Кубрика, а дыхание Дарта Вейдера очень уж напоминает ту сцену, когда Дэйв находится в открытом космосе. Со звуковой дорожкой ситуация вообще замечательная — Лукас так вдохновился музыкальным оформлением «2001», что Джон Уильямс еле-еле уговорил его не смешивать в «Звездных войнах» классику с оригинальной музыкой. Опять-таки — какое счастье, что Джордж прислушался к своему гениальному композитору!

Фильмы Акиры Куросавы

Очень многое «Звездные войны» унаследовали и из фильмов японского режиссера Акиры Куросавы — в основном из «Тайной крепости», «Сандзуро» и «Йодзимбо». Тут вам и два постоянно перегрывающихся крестьянина Тахеи и Матасити (дроиды C-3PO и R2-D2), и принцесса, которая часто меняется местами со своей служанкой, и даже злой генерал в характерном шлеме, который к концу становится хорошим. Ну, а слово «джедай» произошло от японского Jidai Geki, что в дословном переводе означает «историческая драма» и по большей части применяется для обозначения фильмов о самураях.





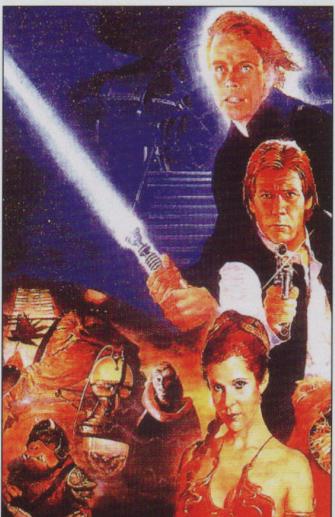
Галактический патруль

В своей знаменитой книге родоначальник жанра космической оперы Э.Э. «Док» Смит рассказывает о приключениях Ленсманов — людей, обладающих сверхъестественными возможностями (аналог Силы). Лукас, в свою очередь, цитирует целые куски из этой классики — так, главный герой «Патруля» в одиночку уничтожает вражескую базу, а во время тренировки видит все, что происходит вокруг,

даже в шлеме с защитным забором. И такой еще миленький факт — Смит раз десять использует слово coruscant (что означает «сияющий, блестящий»). Правда, Корускантом столице Республики впервые назвал вовсе не Лукас, а Тимоти Зан в одном из своих произведений по мотивам «Звездных войн», но поговаривают, что писатель пользовался наработками Джорджа.

Волшебник страны Оз

И снова нетрудно сбиться со счету. Тут вам и Железный Дровосек, и Злая Ведьма Запада, тающая после того, как Дороти выливает на нее воду, и оставляющая после себя лишь платье, и изображение Волшебника из страны Оз, появляющееся перед героями, и их же вынужденный маскарад.



Космос: 1999

Э тот фантастический телесериал вообще очень многое дал «Звездным войнам»: в частности, дизайн космической техники. А лазерный луч из второго сезона «Космоса: 1999» можно спокойно назвать одним из прародителей знаменитого светового меча.

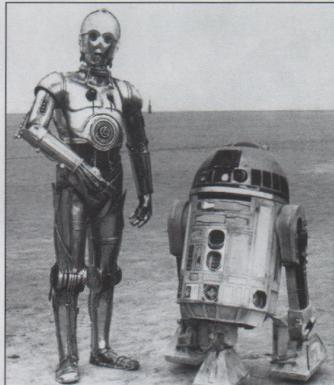
Герои с тысячью лиц

В этом произведении Джозеф Кэмпбелл, опираясь на работы швейцарского антрополога Карла Юнга, предположил, что все истории на свете происходят из одного-единственного прасюжета, подразделяющегося на Исход, Инициацию и Возвращение. Все персонажи, само собой, тоже относятся к неким архетипам. К тому моменту, когда Лукас в руки попала книга «Герой с тысячью лиц», он уже успел написать две черно-белые версии сценария «Звездных войн». Но благодаря Кэмпбеллу разрозненные события в далекой галактике удалось связать в одну цельную историю.

Концепции

В сборнике иллюстраций известного художника Сида Меда (он работал над «Бегущим по лезвию бритвы», «Звездным путем», «Чужими» и так далее), вышедшем в 1961 году, имелась такая картина — огромный четырехногий механизм стоит на покрытой снегом земле. Прямо-таки зарисовка из битвы на Хоте.

А знаменитые марсианские треножники из «Войн миров» не повлияли на Лукаса непосредственно, но вообще-то шагающие механизмы впервые появились в фантастике именно благодаря Герберту Уэллсу.



Мифы народов мира

Анакими — раса гигантов из «Ветхого завета». Скандинавского бога Локи иногда называют Лоптр, что переводится на английский как Skywalker. «Падме» в переводе с санскрита означает «лотус». Если покопаться хорощенько, можно найти очень много совпадений.



Флэш Гордон

Джордж Лукас не скрывал, что когда-то хотел сделать ремейк «Флэша Гордона» — культового телесериала 30-х годов, снятого по одноименному комиксу и, в свою очередь, унаследовавшего многое из сериала «Бак Роджерс». Увы, прав получить не удалось, поэтому пришлось снимать оригинальный фильм. Можно сказать, всем нам чертовски повезло.

Copy-Paste

МЕТРОПОЛИС

Фантастический эпик Фрица Ланга 1928 года выделки подарил «Звездным войнам» комедийного С-ЗРО. Правда, робот Мария из «Метрополиса» была совершенно не смешной, но кому какая разница?

РАЗРУШИТЕЛИ ДАМБ

Сцена из военного фильма 1954 года Dam Busters, где союзники должны уничтожить стратегически важную для нацистов дамбу единственной бомбой, процитирована Лукасом местами едва ли не дословно — как в диалогах, так и в ракурсах камеры.

ТРИУМФ ВОЛИ

Нет ничего странного, что одна из знаменитых сцен классической трилогии навеяна нацистской агиткой 1934 года — тем ее эпизодом, где идущего в сопровождении двух генералов Адольфа Гитлера окружают колонны вытянувшихся по струнке зольдатен. Очень уж эффектный получился кадр.

Расширяющаяся вселенная

Star Wars Expanded Universe



Джордж Лукас не был бы миллиардером, а «Звездные войны» — вселенной, если бы желание фанатов узнать, что же там еще происходило «давным-давно в далкой галактике», не использовалось максимально эффективно и выгодно. Поклонникам космосаги хочется быть в курсе, чем же Хан Соло так насолил всем разумным существам в пределах Империи, что столько лет делал одинокий Оби-Ван и почему у светлых джедаев клинок светового меча синего цвета, а у темных — красного. Герои «Звездных Воин» — как знакомые, так и абсолютно новые — продолжают свои приключения в самостоятельных фильмах, книгах, комиксах, мультфильмах и компьютерных играх. Этот феномен постоянно расширяющейся вселенной «Звездных войн» получил собственное название — Expanded Universe.

Артур Циленко
COVER STORY

Первым «расширителем» вселенной «Звездных Воин» считается американский писатель Аллан Дин Фостер. Забавный момент заключается в том, что расширил он вселенную еще до того, как она появилась в том виде, в каком мы ее знаем. Дело в том, что «романизация» (приведение сценария к виду книги) оригинального фильма появилась на прилавках еще до выхода шестого эпизода в прокат — в 1976 году. В сценарии были эпизоды, которые оказались в книге, но не попали в окончательную версию фильма, — чем не расширение?

ДАРТ ВЕЙДЕР
И ВУЛКАНИЧЕСКИЙ УДАР

Видимо, Аллану Дину Фостеру понравилось быть причастным к фантастическому успеху «звезд-

ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ

НЕОБХОДИМЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

Традиционно «нулевым» годом мы считаем события, описанные в классическом «Эпизоде IV». То, что было раньше — вплоть до изобретения гиперпривода — «минусовые» года. То, что после — вплоть до противостояния Нового Ордена Джедаев и расы йуужан вонг — плюсовые.

Хронология ни в коем случае не претендует на то, чтобы охватить все и вся. Здесь только самые важные факты, почерпнутые из книг, комиксов, игр и так далее.

Ситов — несмотря на наличие официального русского перевода — мы называем именно «ситами», а не «ситхами». Так ближе к первоисточнику. Потому что если

Sith — это «ситх», то извольте и Дарта Вейдера (Darth Vader) тогда называть «Дартом Вейдером». Абсурд.

Похожая ситуация с Марой Джейд (Mara Jade) и Адмиралом Троуном (Grand Admiral Thrawn), «облагороженными» до «Мары Шейд» и «Адмирала Трауна».

-25.000

Кореллианцами открыта технология гиперпривода.

Создана Старая Республика с центром на Корусканте. Заданы языковые, пространственные и временные стандарты для нового государства.

Основан Орден Джедаев — монахов-сектантов, научившихся использовать Си-

лу — со временем превратившийся в рыцарский.

-20.000

Многие джедаи переходят на Темную сторону Силы. Ренегаты натыкаются на расы ситов, покоряют его и провозглашают себя Лордами ситов.

-11.500

Ситы создают Голокрон — технологию для хранения информации.

-10.000

Старая Республика запускает сеть Голонет. Она позволяет наладить связь между многочисленными планетами.

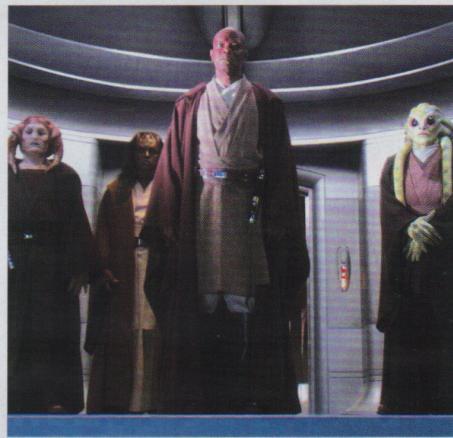
Назревает восстание. Старая Республика подавляет сопротивление повстанцев и отправляет их в Дикий Космос.



ной саги». Он решил не останавливаться на достигнутом, а упрочить свой статус первопроходца. В 1977 году появилась первая самостоятельная книга, действие которой происходило во вселенной «Звездных войн» — *Splinter of the Mind's Eye*. События книги начинали развиваться сразу по окончании «Новой надежды», но с «Империя наносит ответный удар» связь более чем слабая, так как второй фильм оригинальной трилогии еще даже не был запущен в производство. *Splinter of the Mind's Eye* хоть и вышла на вполне успеха оригинального фильма, но особой славы не съ

кала. Отзывы фанатов разнятся от «Боже! Где мой рвотный пакетик?!» до «Да, довольно посредственно». А споры насчет того, вселенский ли бред то, что Дарт Вейдер умеет пускать файерболлы, не прекращаются и по сей день.

Следующие годы подарили Expanded Universe несколько по-средственных книг, комиксы, ролевую игру на основе вселенной «Звездных войн» и пару детских фильмов про мохнатых эвоков из «Возвращения джедая». Пристойным качеством из всего этого выделялась разве что ролевая игра, в русифицированную версию кото-



СЭМЮЭЛЬ Л. ДЖЕКСОН (СЛЕВА) ВИНОВАТ В ТОМ, ЧТО В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ» ПОЯВИЛИСЬ ФИОЛЕТОВЫЕ СВЕТОВЫЕ МЕЧИ. ОРТОДОСКАЛЬНЫЕ ПОКЛОННИКИ НИКОГДА ЕМУ ЭТОГО НЕ ПРОСТИЯТ.

XXX ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ XXX

-9.990

Создан первый световой меч.

-5.997-5.897

Столетие Тьмы. Война между последователями Светлой и Темной стороны Силы.

-5.000

Во время изучения гиперпространства исследователи натыкаются на возмужавшую Империю Ситов. Начинается война между Старой Республикой и Ситами.

Темный лорд Нага Садов направляется к Корусканту, намереваясь покорить Республику, но терпит поражение. Империя Ситов разрушена, Садов с соратниками убегает на Явин 4.

-4.998

Нага Садов погружает себя в сон.

-4.465

Джедая Фридона Надда изгоняют из ордена. Он посещает планету Явин 4, обнаруживает Нага Садова и становится его учеником.

-4.400

Фридон Надд прибывает на планету Ондерон и покоряет ее. Через два года Надд умирает.

-4.350

На Ондероне начинаются Войны Зверей между коренным населением и Темной Силой, правящей единственным городом планеты Изисом.

-4.002

Старая Республика вступает в контакт с Ондероном.

-4.001

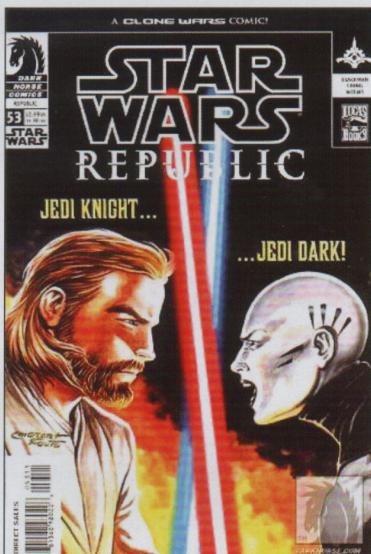
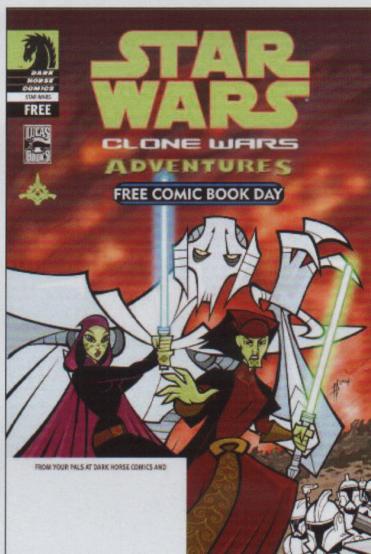
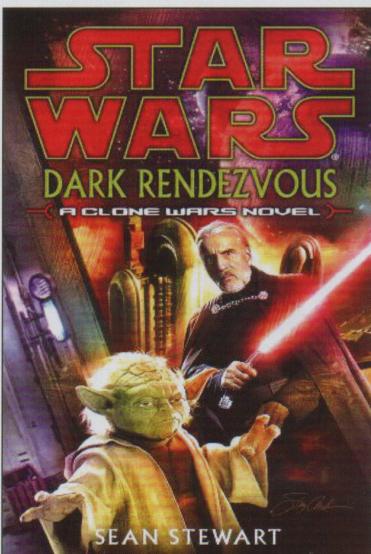
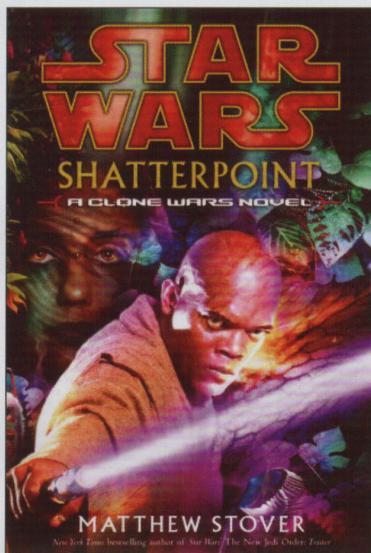
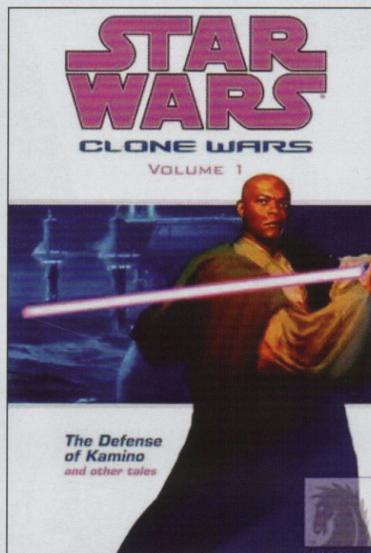
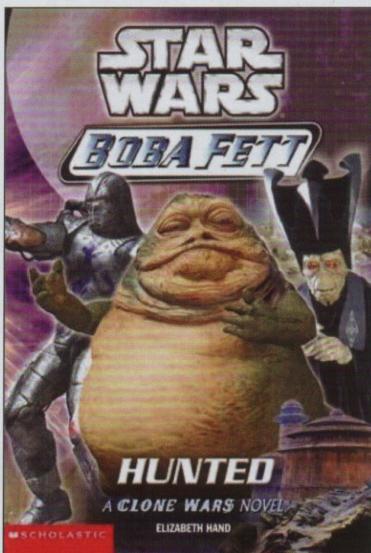
Королева Аманоа, правящая Изисом, призывает на помощь джедаев.

-4.000

Восстание дроидов на Корусканте. Джедаи прибывают на Ондерон, выясняют, что Аманоа является адептом Темной Стороны, и принимают сторону местного населения — Лордов Зверей. Вместе они наводят порядок на планете.

-3.998

Дух Фридона Надда устраивает восстание на Ондероне. Старая Республика уничтожает его армию, но двум адептам Темной стороны, Сеталу и Алима Кето, удается скрыться. Позже они организуют общество Крат.



САМАЯ «ИНФОРМАТИВНАЯ» ЧАСТЬ EXPANDED UNIVERSE — МНОГОЧИСЛЕННЫЕ КНИГИ О САМЫХ ВОСТРЕБОВАННЫХ ПЕРСОНАЖАХ ВСЕЛЕННОЙ. ТАК, НАПРИМЕР, ПРО БОБУ ФЕТТА (ВВЕРХУ СЛЕВА) БЫЛ ЗАДУМАН ПОЛНОВЕСНЫЙ ЦИКЛ. И ЕСЛИ ВЫ ДО СИХ ПОР СЧИТАЕТЕ, ЧТО ПРОСЛАВЛЕННЫЙ НАЕМНИК ПОГИБ В ПАСТИ САРЛАКА В «ВОЗВРАЩЕНИИ ДЖЕДАЯ», ТО САМОЕ ВРЕМЯ РАССТАТЬСЯ С ИЛЛЮЗИЯМИ. КОМИКСЫ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА DARK HORSE (СПРАВА ВНИЗУ) — НЕ МЕНЕЕ ВОСТРЕБОВАННАЯ ОТРАСЛЬ. ПОДЧАС ВСЕ ЭТО ВЫГЛЯДИТ НЕСУРАЗНО, НО БЛАГОДАРНУЮ АУДИТОРИЮ ПОДБЫЧНЫЕ ВЕЩИ АБСОЛЮТНО НЕ СМУЩАЮТ.

xxx ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ xxx

-3.997

Краты вступают в конфликт со Старой Республикой и захватывают систему Тета.

Бывший джедай Экзар Кун получает знания от духа Фридона Надда и начинает возрождение Ситов.

Алима переманивает на свою сторону джедая Улика Кэль-Дрома и убивает Сетала. Экзар Кун нападает на Алиму и Улика, но в битву вмешивается Фридон Надд. Он провозглашает Куна Темным лордом ситов.

Экзар Кун похищает Голокрон ситов. Улик без поддержки Темного лорда нападает на Корускант и терпит поражение.

Начинается Великая война ситов. Экзар Кун освобождает Улика и начинает уничтожение джедаев. Завершается все плачевно:

Улик Кэль-Дрома лишается Силы, а армия джедаев вторгается на базу Темного лорда на Явине 4. Кун умирает, но по традиции успевает сделать резервную копию своего духа.

-2.032

Один из темных джедаев возрождает орден Ситов. Ситы заняты междуусобной борьбой.

-1.032

Темный лорд ситов Каан со своей армией атакует Старую Республику. Во время ожесточенной битвы с джедаями на планете Руусан Каан уничтожает обе противоборствующие армии и себя самого. Место, в котором это произошло, стало называться Долиной Джедаев.

Единственным выжившим оказался Дарт Бэйн. Именно он стал первым ситом, взявшим себе имя Дарт. Темный лорд ввел новые правила: в ордене может быть не больше двух человек — один ученик и один учитель.

-896

Родился мастер Йода.

-600

Родился Джабба Хатт.

-200

На планете Кашиник родился Чубакка.

-82

На Набу родился Палпатин. Никто не знает, как Палпатин стал Дартом Сидиусом, но он — из самых могучих ситов за всю историю.

рой заигрывались в начале 90-х дети всей страны. Остальные произведения принимались народом постольку-поскольку. Ваш покорный слуга в детстве сам смотрел умственно отсталые фильмы про эвоков несколько раз — только потому, что «там есть что-то из «Звездных войн».

POINT OF NO RETURN

Поворотной точкой стал 1991 год, когда появилась книга «Наследник Империи» (Heir to the Empire) Тимоти Зана. Фанаты зашевелились — это было что-то новое, и вместе с тем — что-то до боли знакомое. Зан управлялся со знакомыми персонажами умело и непринужденно, помешал в текст отсылки к оригинальным фильмам, а введенные им новые герои влились так органично, что позже получили свои собственные серии книг и комиксов. Так же Тимоти Зан подарил миру одного из самых неоднозначных персонажей

ДЖАББА ХАТТ
(СПРАВА)
НАСТОЛЬКО
ОМЕРЗИТЕЛЕН, ЧТО
ПАМЯТЬ В ВЕКАХ
ЕМУ ОБЕСПЕЧЕНА.

РОЛЬ ГРАФА ДУКУ
(ВНИЗУ) ДОСТАЛСЬ
ЛЕГЕНДАРНОМУ
КРИСТОФЕРУ ЛИ.
В ЭТОМ ГОДУ
ЕМУ ИСПОЛНИТСЯ
ВОСЕМЬДЕСЯТ ТРИ.



целью Мары было убить Люка, но многочисленные попытки делали персонажа рельефным и запоминающимся. Произошло примерно то же, что было с Дартом Вейдером — вроде бы отрицательный персонаж, злодей, но всем хотелось видеть его на экране чаще и больше. Тем не менее, постоянное противостояние Мары и Люка быстро бы всем наскучило, поэтому было решено чуть изменить характер героя. Привело это к несметному количеству интересных ситуаций. Пиком всему стала свадьба двух персонажей.

Expanded Universe — Мару Джейд.

Не успели поклонники прийти в себя после сногшибательно качественной книги, как появились два продолжения, которые составили с первым романом «Трилогию Троуна», названную так по имени нового предводителя Империи и, соответственно, главного врага мира во вселенной. В официальном русском переводе для благозвучности его, правда, обозвали Трауном, но мы придерживаемся более аутентичного варианта.

Тимоти Зан тут же был провозглашен спасителем «Звездных войн» и главным автором Expanded Universe. Если вы еще только планируете ознакомиться с книжными ответвлениями «Звездных войн», начать действительно стоит именно с этих книг.

Именно трилогия Тимоти Зана заставила всех относиться к Expanded Universe по-настоящему серьезно. В том числе и Джорджа Лукаса. LucasFilm дала издательствам и авторам устновку: все дальнейшие произве-

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Мара Джейд

Мара Джейд (в русском переводе получившая фамилию Шейд) — яркий персонаж, раскрывающийся в куче книг и комиксов, не перестает давать поводы для бесконечных споров. Девушка, отличающаяся упорством и целеустремленностью, начала свое существование во вселенной «Звездных войн» как самый яркий ненавистник Люка Скайуокера. На протяжении нескольких книг единственной

зод II: Атака клонов» (Star Wars Episode II: Attack of the Clones).

Начинается Война Клонов — между Республикой и Торговой Федерацией. Палпатин — который стоит за обоими участниками конфликта — получает особые полномочия.

-20-18

События фильма «Звездные войны. Эпизод III: Месть ситхов» (Star Wars Episode III: Revenge of the Sith).

Анакин Скайуокер побеждает Дарта Тирануса и становится учеником Палпатина. Тот, в свою очередь, объявляет себя Императором, объявляет джедаев врагами народа, и Анакин с солдатами-клонами вырезает почти весь орден. Рождаются Люк

и Лея. Оби-Ван отвозит Люка на Татуин. Лея поселяется на Альдебаране в доме сенатора Бэйла Органа. Мон Мотма, Бэйл Органа и Гарм Бел Иблис создают Сопротивление.

-1

Агент повстанцев Кайл Катарн крадет план Звезды Смерти.

0

События фильма «Звездные войны. Эпизод IV: Новая надежда» (Star Wars Episode IV: A New Hope).

Император распускает Сенат. Лея захвачена Дартом Вейдером и содержится на Звезде Смерти. Альдебаран уничтожен.

ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ

-57
Родился Оби-Ван Кеноби.

-46
На Набу родилась Падме Амидала.

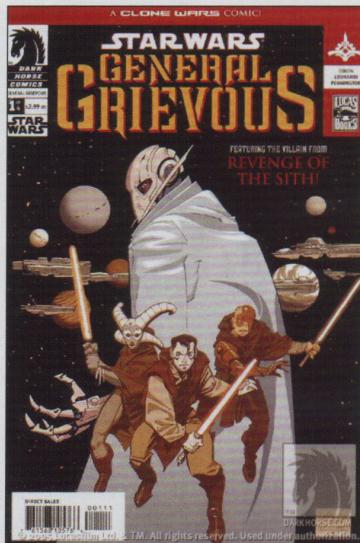
-41
Родился Анакин Скайуокер.

-32
События фильма «Звездные войны. Эпизод I: Призрачная угроза» (Star Wars Episode I: The Phantom Menace).

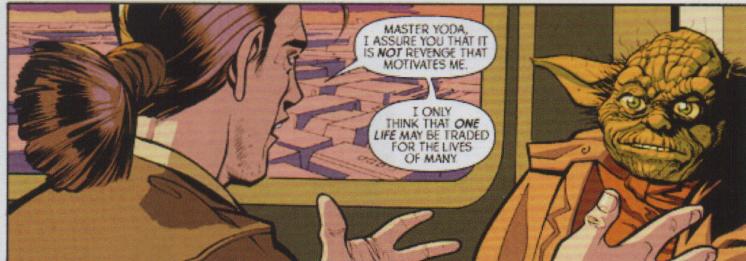
Оби-Ван Кеноби берет Анакина Скайуокера в ученики. Сенатор Палпатин становится Верховным Канцлером.

-29
На планете Кореллия родился Хан Соло.

-22
События фильма «Звездные войны. Эпизод II: Атака клонов» (Star Wars Episode II: Attack of the Clones).



ГЕНЕРАЛА ГРИВУСА НАМ ЕЩЕ ПРЕДСТОИТ УВИДЕТЬ В «МЕСТИ СИТХОВ», НО ТЕ, КОМУ БОЛЬШЕ ВСЕХ НАДО, УЖЕ УСПЕЛИ НАСМОТРЕТЬСЯ НА НЕГО В СООТВЕТСТВУЮЩИХ КОМИКСАХ (СЛЕВА).



дения на основе вселенной «Звездных войн» должны быть взаимосвязаны. Отныне авторы должны были учитывать события, происходившие с персонажами до или после их произведений. То есть наплывать на все и воскресить, например, Дарта Вейдера, стало нельзя. Сначала нужно все согласовать с LucasFilm. Императора, правда, в книгах официально воскрешали. Но это тема для отдельного разговора.

Феноменальный успех потянул за собой волну подражателей и «революционеров». Всем хотелось отметить на «Звездной» карте, внести свой вклад в становление легенды. Начали выходить серии книг и комиксов про Хана Соло, Лею,

Лэндо Калриссана и даже Джаббу. Авторы старались раскрыть события, о которых в оригинальной кинотрилогии лишь упоминалось вскользь, как, например, история знакомства Хана Соло с Чубаккой. Но персонажи эти не бессмертны, а жизнь их — не бесконечна, поэтому довольно скоро авторам стало тесно в рамках заданного времени. И вселенная начала по-настоящему расширяться.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Чтобы дать поклонникам «Звездных войн» представление о том, как же все это началось (а авторам — базу для творчества на долгие годы вперед), была придумана Страна Республика, которая пра-

xxx ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ xxx

Люк Скайуокер, Оби-Ван Кеноби, Хан Соло и Чубакка освобождают принцессу. Оби-Ван сражается с Вейдером. Повстанцы уничтожают Звезду Смерти.

+1

Люк и Лея заняты поисками кристалла Каибурр, который увеличивает мощь Силы. Во время столкновения с Дартом Вейдером последний узнает, что Люк — его сын.

Повстанцы строят новую базу на планете Хот.

+3

События фильма «Звездные войны. Эпизод V: Империя наносит ответный удар» (Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back).

Имперцы изгоняют повстанцев с планеты

Хот. Люк отправляется на Дагобу, чтобы учиться у мастера Йоды. Люк сражается с Дартом Вейдером и узнает, что тот — его отец. Скайуокера спасают Лея и Лэндо Калриссиан.

+3

Принц Сизор (Xizor), глава криминальной организации «Черное Солнце», пытается стать вторым человеком в Империи и уничтожить Вейдера. Это стоило ему жизни.

Империя начинает строительство новой Звезды Смерти.

+4

События фильма «Звездные войны. Эпизод VI: Возвращение джедая» (Star Wars Episode VI: Return of the Jedi).

Люк и его друзья спасают Хана Соло от

Джаббы Хатта. Йода умирает. Люк узнает, что Лея — его сестра. Повстанцы уничтожают вторую Звезду Смерти. Дарт Вейдер спасает Люка от Императора и убивает своего повелителя, тем самым исполнив пророчество. После чего умирает сам.

Основана Новая Республика. Ее главой становится Мон Мотма.

+6

Rouge Squadron под командованием Виджа Антиллеса захватывает имперскую столицу Корускант.

+8

Лея выходит замуж за Хана Соло.

+9

Великий Адмирал Троун успешно борется с Новой Республикой и надеется восстано-



вила галактикой задолго до появления Империи, во времена, называемые Эрой Ситов. Основные события этой эры без особых стеснений были перенесены на 5000 лет назад от первого великого сражения повстанцев с Империей. Во времена Старой Республики джедаи не были чем-то необыкновенным и использовались Республикой в качестве армии для защиты от Империи Древних Ситов, которая оказывала постоянное давление на мирных жителей галактики. В настоящее время произведения об Эре Ситов становятся чуть ли не популярнее классических «Звездных войн». Возможно, не в последнюю очередь благодаря игровой дилогии Knights of the Old Republic.

Вообще, игровая индустрия активно пользуется Expanded Universe в своих целях. Уже «игроизированы» книги серий Shadow of the Empire и Rogue Squadron, а особо активные разработчики сами вносят немалую лепту в формирование Expanded Universe — взять хотя бы тех же Knights of the Old Republic.

IS THERE LOVE IN SPACE?

Кажется, Expanded Universe развивают абсолютно все, кому небезразлична вселенная «Звездных войн». Но как же самый главный человек, Джордж Лукас? А он сидит в сторонке, посматривает на все это, ехидно посмеивается, продолжает писать незавидные сценарии и снимать свою трилогию приквелов. Еще до выхода в прокат «Эпизо-

да I» Лукаса начали спрашивать, не думает ли он использовать уже существующие наработки из Expanded Universe, а после выхода в прокат эти вопросы лишь участились. Но Лукас только снисходительно смотрит на задавшего вопрос и отвечает каждый раз одно и то же: «Неужели вы действительно думаете, что эти любительские поделки могут как-то улучшить мой профессиональнейший сценарий и видение МОЕЙ вселенной? Пусть развлекаются там себе, а я уж разберусь как-нибудь сам».

С таким отношением, понятно, ничего хорошего не выйдет, поэтому фанаты серии научились радоваться отдельным произведениям и не обращать особого внимания на Лукаса. И вдвойне приятно, когда на фоне неоднозначного «Эпизода II» выходит такое самобытное произведение, как мультсериал Clone Wars Геннадия Тартаковского, сразу же получивший статус «настоящей Войны клонов».

Радоваться есть чему — вселенная «Звездных войн» развивается и с каждым днем становится все краше. Благодаря огромному выбору продукции, число поклонников вселенной лишь увеличивается. Expanded Universe предлагает как книжки-раскраски для самых маленьких, так и толстенные комиксы для взрослых, полные насилия и кровавых сражений. И если вы — поклонник «Звездных войн», но новые фильмы Лукаса вас не удовлетворили, дайте шанс Expanded Universe, может, не так уж все и плохо во вселенной?

XXX ХРОНОЛОГИЯ ВСЕЛЕННОЙ XXX

вить былое могущество Империи. На свою сторону он привлекает клона темного джедая Йорууса К'баота. Троуна убивает его телохранитель, возмущенный тем, что Империя долгое время обманывала его народ — ногри. Люк Скайуокер и Мара Джейд побеждают К'баота.

У Леи рождаются дети — близнецы Джания и Джайсен.

+10

Два клона Императора Палпатина сеют разрушение в галактике и почти переманивают Люка на Темную Сторону. С рук им это, разумеется, не сходит.

У Леи и Хана Соло родился сын Анакин.

+11

Люк Скайуокер основывает Академию

Джедаев на Явине 4. Проснувшийся дух Эззара Куна объединяется со студентом Кипом Дурраном, переметнувшимся на Темную Сторону.

Адмирал Даала безуспешно пытается возродить Империю и уничтожить Новую Республику.

Лея сменяет Мон Мотму на посту главы Новой Республики.

+12

Хатты строят свой вариант Звезды Смерти, но Новая Республика разрушает и его.

Адмирал Даала атакует Академию Джедаев, но в очередной раз терпит поражение.

+14

Бывший император Хетрир похищает детей

Хана Соло и Леи, но родители с помощью Люка и Чубакки спасают их.

+19

Новая Республика и Империя заключают мир.

Люк Скайуокер и Мара Джейд решают пожениться.

+25

Неизвестная доселе могущественная раса йуужан вонг нападает на Новую Республику. Мара Джейд заражена неизвестным вирусом. Погибает Чубакка.

Йуужан вонг захватывают Корускант, Новая Республика уничтожена. Идет война с захватчиками, осложненная тем, что на пришельцев не действуют многие джедайские способности.



Настоящая сила

Лучшие игры по мотивам «Звездных войн»

Игр о «Звездных войнах» до неприличия много, они заполнили собой практически все известные жанры. Вниманием обделены, пожалуй, только квесты и футбольные симуляторы. Но в скором времени — мы верим — доберутся и до них. Во всем этом многообразии легко заблудиться. Что мы и призываем вас сделать, пролистав еще несколько страниц и уткнувшись носом в полновесный справочник по всем SW-играм, когда-либо созданным на этой планете. А вот на что стоит обратить внимание в первую очередь, мы вам расскажем прямо здесь и прямо сейчас.

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

Платформа: PC

Жанр: FPS

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Год выхода: 1997

Отличительной особенностью всех игр Jedi Knight, начиная с Dark Forces, было использование светового меча. Наконец-то! Фанаты саги не могли поверить своему счастью, когда услышали знакомое жужжание, а уж как этим мечом было позелено управляться! Кайл Катарн чуть возмужал, но все равно не слишком уверенно чувствовал себя в роли джедая. Неуверенности ему добавляло и то, что по ходу прохождения нужно было выбирать свой путь — с Темной стороной Силы или со Светлой. Но игрокам от этого только веселее. В дальнейших Jedi Knight-играх появилась возможность играть за жену Люка Скайуокера — Мару Джейд и кучу разнообразных джедаев-падаванов. Световой меч никуда не делился, а только похорошел и стал сильнее, так же, как и наша любовь к Jedi Knight.

STAR WARS: YODA STORIES

Платформа: PC
Жанр: Mini-games
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год выхода: 1996

Самая крошечная, незаметная и хрупкая игра серии в окружении высокобюджетных глыб. Сила, заключенная в «Звездных Войнах», видимо, столь велика, что вытаскивает и спасает даже копеечные проекты. Являясь по сути приложением к Windows, легковесной программкой наравне с «Сапером», YS, вопреки всему, имела собственное не-передаваемое очарование. Люк-размером-с-наперсток штурмовик бегал по планетам, выполняя простенькие квесты, пыляя из игрушечных бластеров, собирая какие-то орехи, развеивая аккумулированный вокруг серии пафос. Ироничная вещица YS впервые в истории (задолго до LEGO Star Wars) нарушила серьезность «Звездных войн», использовав пародийный жанр при создании игры.

SUPER STAR WARS, SUPER EMPIRE STRIKES BACK, SUPER RETURN OF THE JEDI

Платформа: SNES
Жанр: Platformer
Издатель: LucasArts
Разработчик: Sculptured Software
Год выхода: 1992-1994

Классическая кинотрилогия получила более чем достойное воплощение на SNES — удались все три части. Несмотря на адскую сложность, игроки были в восторге. Передовая графика



и невероятные спецэффекты, использование Силы и светового меча, битва на планете Хот, наконец! Пройти игру собственными силами было практически невозможно, и большинство людей поступало правильным образом — просто вводились читы бессмертия, и начиналась игра в свое удовольствие. А удовольствие от той же битвы с AT-AT — немалое! Жаль, что со всеми графическими акселераторами и консолями нового поколения мы разучились радоваться простым вещам, но если вам современные навороты не жизненно важны, попробуйте эту трилогию, а эмуляторы вам помогут.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

(серия)
Платформа: PC, Nintendo 64, GameCube
Жанр: Shooter
Издатель: LucasArts
Разработчик: Factor 5
Год выхода: 1998-2004

Первая часть серии игр об «Эскадрилье бродяг» в очередной раз (после Shadows of the Empire) вскружила всем головы невероятной графикой, но не забыла и об интересном геймплее. Под предводительством Люка Скайуокера мы летали по несколько однообразным планетам и добивали обезглавленную Империю. Но особого упоминания достоин второй эпизод серии — Rogue Leader. Такая красота рождается раз в столетие и остается в веках. Космические и воздушные баталии чуть ли не красивее, чем в самих фильмах! Еталонная планета Хот и AT-AT, которых хочется не валить на снег, а любоваться их грандиозным маршем. Если бы еще не зудробительная сложность... А один из сотрудников нашей редакции в свое время приобрел GameCube только ради одной этой игры!

ИГРА ROGUE SQUADRON БЫЛА БЕЗУМНО КРАСИВА, ХОТЯ НИЧЕГО СВЕРХОРДИНАРНОГО ПРЕДЛОЖИТЬ И НЕ СМОГЛА. СЕРИЯ, ВПРОЧЕМ, БЫСТРО НАБРАЛА ОВОРОТЫ И НАШЛА СВОЮ АУДИТОРИЮ.



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Платформа: PC, Nintendo 64

Жанр: Action

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Год выхода: 1997

Shadows of the Empire была одной из первых игр, которая требовала графический акселератор для запуска. И, надо сказать, не зря требовала. Такие красоты нам до SotE не предлагал никто!

Демка с битвой на Хоте многих скептиков поставила на колени и наглядно показала, почему будущее — за графическими акселераторами. Впрочем, и игралась она на одном дыхании. С выходом полной версии игры шум немного поутих, и оценки оказались не очень-то и высокими. Во многом такая сдержанная реакция была вызвана стандартной для Star Wars-игр нечеловеческой сложностью. А может, просто не оправдались надежды и ожидания, вызванные фантастической демкой и первым уровнем. Но игра-то все равно достойная!

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Платформа: PC, Mac

Жанр: RTS

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Год выхода: 2001

SW-игры всегда имели солидное представительство во всех жанрах, кроме стратегий. Стратегии на тему «Звездных войн» обычно страдали целой кучей врожденных пороков, родивших их с компостом. Счастливое исключение — Star Wars: Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns, также встреченный населением довольно тепло.



движке Age of Empires II, игра, мягко говоря, особой красотой и величественностью не страдала (битвы нескольких десятков имперцев и повстанцев на эпические сражения тянули лишь очень относительно) и имела довольно серьезные проблемы с аутентичностью, зато в комплекте поставки наличествовал занимательнейший геймплей. Который полюбился публике настолько, что в 2002 году на свет появился аддон Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns, также встреченный населением довольно тепло.

БИТВА НА ПЛАНЕТЕ ХОТ (СЛЕВА) ИЗ SHADOWS OF THE EMPIRE — ОДНА ИЗ САМЫХ ЗРЕЛИЩНЫХ ВО ВСЕХ ИГРАХ ПО МОТИВАМ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН». ОТ НЕЕ БЫЛИ В ВОСТОРГЕ ДАЖЕ ТЕ, КТО ВТАЛЫВАЛ ПРОЕКТ В ГРЯЗЬ. ЧЕГО ОН, ЧЕСТНО ГОВОРЯ, СОВСЕМ НЕ ЗАСЛУЖИВАЛ.



LEGO STAR WARS

Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox

Жанр: Action

Издатель: Eidos

Разработчик: Travellers Tales

Год выхода: 2003

Мы ждали, и это произошло. Если кто-то скажет вам, что леговские человечки из «Звездных войн» — баловство для детей, можете плюнуть ему в лицо.

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS ОКАЗАЛСЯ ПРИМИТИВНОЙ СТРАТЕГИЕЙ, ЗАТО ДАВАЛ РЕАЛЬНУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСТАВИТЬ ПОТОЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО AT-AT.

Линейка Star Wars-продукции от LEGO — это не только совершенно очаровательно. Это еще и космический, звездный трэш, перед которым невозможно устоять. Трансформировать квадратно-пупырчатое безумие в компьютерную игру додумались только сейчас. И хорошо, что додумались. Самый безумный фан предтретьеэпизодной лихорадки. Три первых части саги, кукольные герои, разлетающиеся на блоки супостаты, атмосфера жизнерадостного кретинского праздника. Душевно. Пропустить просто нельзя.



"SEV"

DELTA OH-SEVEN

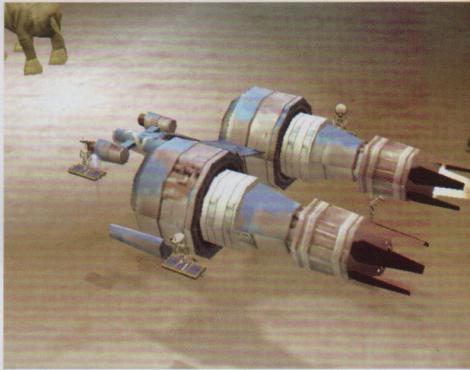
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
Платформа: PC, Xbox
Жанр: FPS
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год выхода: 2005

Тактический шутер во вселенной «Звездных войн» — такого в истории разработки звездновойных игр еще не было. Кроме довольно нестандартного жанра Republic Commando удивляет еще и выбором главного героя — это вовсе не какой-то там джедай или сит, а самый заурядный клон-коммандос на республиканской службе. Вместе с еще тремя товарищами по несчастью вы должны будете (ради, понятное дело, Родины, Сената и Отечества) уничтожать десятками всяких разных неприятных личностей. Крайне приятственная игровая графика здесь сочетается законным браком с не менее приятным игровым процессом (который хоть и имеет явно аркадные черты, благородных тактических корней все-таки не забывает). Крайне рекомендую ознакомиться лично с этим довольно незаурядным творением.

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
Платформа: PC
Жанр: MMORPG
Издатель: LucasArts
Разработчик: Sony Online Entertainment
Год выхода: 2003

Появление Star Wars Galaxies: An Empire Divided ознаменовало собой некий прорыв среди SW-игр. Одно дело, когда вам подсовывают некие приключения в картонных декорациях (коими однопользовательские игры и являются), и совсем другое — живой и постоянно развивающийся мир, составляющий суть Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Даже ваш покорный, признаюсь, не устоял и провел несколько не самых худших месяцев своей жизни, глотая раскаленную пыль Татуина и бегая по потрясающе красивым закатным лугам Корреллии. Тысячи одновременно играющих пользователей, совместные рейды русских имперцев на базы американцев-повстанцев и (после появления аддона) битвы на Тех Самых Кораблях в открытом космосе — это то, что должен пережить каждый уважающий себя фанат вселенной «Звездных войн».

EPISODE I RACER
(СПРАВА) ХОРОШ НА ЛЮБОЙ ПЛАТФОРМЕ. НО МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ ЛИШНИЙ РАЗ РЕКОМЕНДОВАТЬ ВАМ ИГРОВОЙ АВТОМАТ. ОЩУЩЕНИЯ ПРОСТО ФАНТАСТИЧЕСКИЕ.



STAR WARS: EPISODE I RACER

Платформа: PC, Dreamcast, GameBoy Color, Nintendo 64, Mac, Arcade
Жанр: Racing
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год выхода: 1999

Среди российских игроков Racer зара-ботал немалую популярность благодаря своей терпимости к слабым компьютерам, симпатичной графике и неплохому ощущению скорости. Или даже, как говорят, «великолепной передаче ощущения скорости». К компьютерным и консольным версиям это высказывание можно отнести с некоторой натяжкой, а вот к аркадной — с легкостью! Игровой автомат, выполненный в виде кабины болида, две рукоятки — для регулировки мощности правой и левой турбин и огромный экран перед глазами. Однажды забравшись внутрь, вылезти уже трудно — игра буквально затягивает. А после «сеанса» окружающий мир еще долго будет казаться вам замедленным и сонным. В некоторых залах еще можно найти автомат Racer, но будьте ос-торожны: игра — Highly Addictive!



STAR WARS: GALAXIES ХОТЬ И СТАЛА СОБЫТИЕМ В МИРЕ MMORPG, НО НЕ ТАКИМ ГЛОБАЛЬНЫМ, КАК МЕЧТАЛОСЬ. ДА И ОТ САМОЙ ИГРЫ МЫ ОЖИДАЛИ НЕМНОГО БОЛЬШЕГО.



**STAR WARS:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II —
THE SITH LORDS**

Платформа: PC, Xbox
Жанр: RPG
Издатель: LucasArts
Разработчик: Obsidian
Год выхода: 2005

Абсолютный шедевр по шкале ценностей автора материала. В состав Obsidian, создававшей KOTOR II, входит огромное количество людей, работавших прежде в Interplay и Black Isle Studios, что не могло не сказаться на

игре. Превосходнейшие диалоги и сюжет от автора оного у, который, право слово, достоин издания в твердой обложке с золотым тиснением, был сильно подпорчен крайне скатыми сроками разработки — всего год. В результате из финальной версии были вырезаны целые эпизоды, отдельные сюжетные линии ведут в никуда, а о каких-то новшествах в графике говорить не приходится — список features все равно, что у заурядного адд-она. Но если вы хоть немного уважаете ролевые игры, то вы просто обязаны попробовать KOTOR II.

DARK FORCES

Платформа: PC, PS one, Mac
Жанр: FPS
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год выхода: 1995

В далеком и жестоком 1995 году, когда мутная волна Doom-wannabe клонов грозила затопить весь мир до краев, среди ужаса, мрака и хаоса сияло лишь несколько маяков. Один из них — Dark Forces, крайне симпатичные приключения бывшего имперского офицера Кайла Катарна, вставшего на путь «бобра и праведности». В сво-



их странствиях он встречал целую толпу священных для SW-поклонников персонажей: Бобу Фетта, Джаббу Хатта, непременных штурмовиков и прочих. Неплохая по тем временам графика сочеталась с потрясающим разнообразием заданий — от несложных паззлов до полуаркадных вставок с прыжками. Несмотря на тлетворное влияние времени, Dark Forces и поныне в списке золотой классики жанра 3D-action.

ДОЛГОЕ ВРЕМЯ МЫ МОГЛИ ТОЛЬКО МЕЧТАТЬ О РОЛЕВОЙ ИГРЕ ПО МОТИВАМ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН». В 2003 ГОДУ НАШИ МЕЧТЫ СБЫЛИСЬ.



DARK FORCES
 УБЕДИЛИ НАС, ЧТО ШУТЕРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН» МОГУТ БЫТЬ НЕ ПРОСТО ХОРОШИМИ, НО ВЕЛИКИМИ.



STAR WARS TRILOGY ARCADE

Платформа: Arcade
Жанр: Action/Shooter
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Год выхода: 1998

Помахать шашечками в компании с Дартом Вейдером — заветная мечта почти любого поклонника «Звездного война». Если вам это не терпится сделать, необязательно приобретать в коллекцию мегатрэш Masters of Teras-Kasi. Лучше сломать себе голову и найти игровой автомат Star Wars Trilogy Arcade. Там все есть. С видом из глаз и приличным джойстиком. Причем поединки с Вейдером и Бобой Феттом — это даже не главное. Сражения при Явине 4, битва за Эндор, ледяной Хот — вот что просто необходимо почувствовать. Ощущения совершенно нереальные. Нам остается только сожалеть, что индустрия игровых автоматов находится в глубоком и, возможно, фатальном кризисе. Такие игры как Star Wars Trilogy Arcade лишний раз подтверждают, что культура аркад может нам предложить такое, что ни PC, ни консоли не способны сделать в принципе.



STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC

Платформа: PC, Xbox
Жанр: RPG
Издатель: LucasArts
Разработчик: BioWare
Год выхода: 2003

Star Wars: Knight of the Old Republic, первая ролевая игра в мире джедаев и ситов, да еще и от самой BioWare (созидательницы легендарной ролевой серии Baldur's Gate), получившая крайне теплый прием от игровой прессы — разве не об этом вы мечтали всю сознательную жизнь? Более чем пристойная на тот момент времени графика, завораживающий сюжет, в меру оригинальная история (события происходят за

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ПО ПРАВУ СЧИТАЕТСЯ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ «ЗВ»-ИГР.

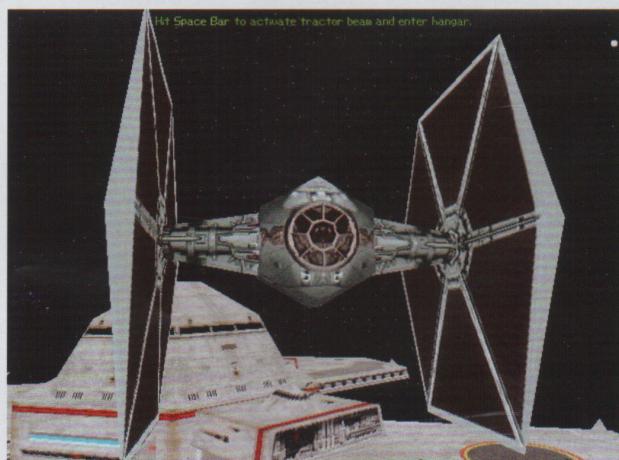
ВСЕ, ЧТО НАМ НУЖНО, ЭТО ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К УПРАВЛЕНИЮ TIE-ИСТРЕБИТЕЛЕМ.
ЭТО — ГЛАВНОЕ, ЧТО МЫ ЖДЕМ ОТ ИГР ПО МОТИВАМ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН».

4000 лет до оригинальной Трилогии) и, конечно же, сложный моральный выбор — уйти ли на темную сторону или оставаться джедаев. Правда, по ходу игры, чтобы стать уродом и отщепенцем, требовалось совершать поступки, достойные разве что нацистов, посему игроки в большинстве своем оставались добрыми и светлыми. Этот недостаток был исправлен во второй части сериала, о которой вы, надеемся, уже прочитали.

X-WING VS TIE-FIGHTER

Платформа: PC
Жанр: Simulation
Издатель: LucasArts
Разработчик: Totally Games
Год выхода: 1997

X-Wing и TIE-Fighter уже успели произвести фурор по отдельности, и X-Wing vs TIE-Fighter не должен был сильно удивить игровую общественность. Казалось бы... ан нет! Когда игра появилась, неожиданно выяснилось, что графика там — революционная, а компьютеров, способных ее потянуть, особо и нет. Что в космический симулятор можно играть только с джойстиком. Что, конечно же, можно проходить игру в одиночку, раскрывая сюжет, знакомый уже до зуда, но гораздо интереснее играть против живых противников — по сети. Именно мультиплер сделал X-Wing vs TIE-Fighter популярной на многие годы. Попробуйте разок-другой поучаствовать в галактических баталиях «100 на 100», и желание даже смотреть в сторону «Конты» отпадет надолго.





Будущее «Звездных войн» Жизнь после «Мести ситхов»

Существует популярная теория (подтвержденная научными исследованиями, опровергнутыми общественным мнением и контактами со всемирным информационным космосом), которая утверждает, что конец света начнется не с наступлением очередного тысячелетия, не благодаря приходу на землю Антихриста и даже не из-за столкновения нашего планетоида с космическим телом типа «астероид».



ПОСЛЕ ТОГО, КАК АНАКИН ОКОНЧАТЕЛЬНО ПРЕВРАТИЛСЯ В ДАРТА ВЕЙДЕРА, КРУГ ЗАМКНЕТСЯ. НО МЫ ЗНАЕМ, ЧТО НАМ ХОТЕЛОСЬ БЫ, ЧТОБЫ ЭТО ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРОИСХОДИЛО НЕМНОГО ПО-ДРУГОМУ.

Михаил Судаков

COVER STORY

Все куда проще. Мир рухнет в тартарары 19 мая 2005 года. В этот день на экраны выйдет третий эпизод «Звездных войн», сиды (они же — стараниями российских прокатчиков — ситхи) возьмут власть над далекой-далекой галактикой, а трилогия, как утверждает рекламомашина LucasFilm, наконец-то завершится. Десятки миллионов фанатов «Звездных войн», выйдя из кинотеатров, поймут, что жить дальше незачем, и одновременно решат покончить жизнь самоубийством. А самые радикально настроенные личности сочтут лишним существование мира, в котором больше не будет новых «Звездных

войн», и примут надлежащие меры. Вы же не думаете, что все поклонникиядюшки Лукаса — разумные и за-коноопущенные люди?

Не думает так и сам Джордж. А по- скольку умирать раньше времени под обломками этого мира, да еще из-за собственного детища, ему не очень улыбается, «Звездные войны» высо- чайшим повелением будут жить даль- ше: как минимум до последнего вздо- ха самого Лукаса, как максимум — до последних дней всея человечества.

СИКВЕЛЫ

Когда разговор идет о такой одиоз- ной фигуре, как Джордж Лукас, никог- да не следует забывать одну простую истину: этот добный бородатый дедушка (ну сущий Санта Клаус, если при- одеть!) — провокатор высшей пробы. Лукасу ничего не стоит обрадовать фанатов каким-нибудь сногшибатель- ным анонсом, а потом сделать удив- ленное лицо и лишь опечаленно пока- чать головой: нет-нет, ничего такого я не говорил, а если и говорил, то вы



**ВОТ ЗА ПОДОБНЫЕ
ВОЛЬНОСТИ (СВЕРХУ)
НЕКОТОРЫЕ
ОРТОДОКСЫ
И НЕ ЛЮБЯТ
НОВУЮ ТРИЛОГИЮ.**

фан-ресурс TheForce.net, что демиург неправильно понял вопрос о количестве эпизодов «Звездных войн». Уже смешно, правда?

Спустя девять месяцев, в октябре того же года, кто-то из сотрудников не нуждающейся в представлении Industrial Light & Magic пустил слух: студия

люсь. Во-первых, эта парочка прекрасно сработалась на съемках «Индианы Джонса», а во-вторых, Спилберг немно- го подсодил Лукасу с «Местью ситхов», сняв пару-тройку сцен. Сунь такому пальц в рот — отхватит по самый локоть.

Еще через год, в сентябре 2004-го, с речью выступил сам Марк Хэммил: оказывается, еще в 1976 году Лукас признался ему, что планирует снять двенадцать частей «Звездных войн» — целых четыре трилогии! А со второй начал лишь по той простой причине, что она показалась ему наиболее успешной в коммерческом плане. Марк покачал головой, почесал в затылке и дал предварительное согласие на участие в «Эпизоде IX», где Лукас отвел ему совсем небольшую роль повзрослевшего Люка, передающего световой меч какому-то очередному спасителю Галактики.

И так далее, и тому подобное — вести о сиквелях то всплывают на по- верхность, то опускаются на самое дно информационного океана. С увер- ренностью можно сказать лишь одно:



меня не так поняли, я-то имел в виду совсем-совсем другое...

Поэтому вся информация о сиквелях «Звездных войн» причисляется разумными людьми к категории слу- хов. Подумаешь, сам Джорджи сказал. Он вам еще и не такого наплел! Да и чего вообще можно ждать от че- ловека, который начал съемки своего космозапика с середины?

Вот, скажем, в январе 2003 года агентство Fox News, со слов Лукаса, сообщило о том, что третьей трило- гии — то есть седьмому, восьмому и девятому эпизодам — быть. Однако уже на следующий день представите- ли LucasFilm заверили популярный

**СОВРЕМЕННЫЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ
ПОМОГЛИ СДЕЛАТЬ
КОСМИЧЕСКИЕ
БАТАЛИИ ЕЩЕ БОЛЕЕ
ЗАХВАТЫВАЮЩИМИ,
ЧЕМ
В «ВОЗВРАЩЕНИИ
ДЖЕДАЯ».**

в полном составе подписала контракты о неразглашении, непосредственно связанные с сиквелами «Звездных войн». Мол, Джордж и в самом деле не жаждет возиться с сиквелами, но на такой случай под боком у него всегда есть верные друзья: скажем, Стивен Спил- берг, который уже высказывал желание приложить свою руку к величайшей ки-носаге всех времен и народов, да так и не смог уговорить Лукаса отдать ему на растерзание хотя бы один-единст- венный эпизодик.

И если когда-нибудь окажется, что Стивен действительно взял бразды ре- жиссерства «Звездных войн» в свои опытные руки, я этому ничуть не удив-

брэнды подобной термоядерности от- правляются в чулан лишь после того, как целиком теряют оную. Так про- изошло со Star Trek, но вряд ли что-то подобное случится со «Звездными войнами». Не тот калибр. А уж в ка- ком виде новые части прибудут на большие экраны — одному богу из-вестно. Слухи, повторяясь, ходят раз-ные. Одни прочат совершенно новый актерский состав, другие обещают зрителям встречу с вечно молодыми и цифровыми Люком Скайуокером, Ханом Соло и Принцессой Леей.

Версия, кстати, не из самых безум- ных, учитывая последние тенденции игровой и киноиндустрии: живые акте-

ры играют в полностью компьютерных фильмах («Полярный экспресс»), а умершие воскресают (сэр Лоуренс Оливье в «Небесном капитане и Мире будущего»).

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

Между тем, иные фанаты «Звездных войн» уже обрели вполне реальную надежду на светлое будущее, вот только связывают ее не столько с Джорджем Лукасом, сколько с Геннадием Тартаковским. Те из вас, кому посчастливилось лицезреть сериал *Clone Wars*, поймут, о чём речь. Режиссер «Самурая Джека» и «Лаборатории Декстера», которому поручили поставить 19 четырехминутных серий (и одну восьмиминутную, заключительную) про приключения Оби-Вана, Анакина, Мейса Винду и прочих джедаев во время войны между Республикой и Торговой Федерации, умудрился местами затмить оригинал. Очень уж динамичный, увлекательный и красивый (если, конечно, вы не считаете красивой исключительно классическую диснеевскую технику рисования) получился мультфильм.

Clone Wars имели такой бешеный успех на канале Cartoon Network, что Лукас, по слухам, предложил Тартаковскому возглавить специально созданное анимационное подразделение LucasFilm и, что относится уже к достоверным фактам, попросил продолжить сериал еще пятью эпизодами, но уже по тридцать минут каждый. Новый сезон сорвал у зрителей еще более оглушительные аплодисменты, ведь Тартаковский уже не был скован мизерной продолжительностью и вернулся на полную катушку.

Сериал заканчивается картиной грандиозного космического сражения

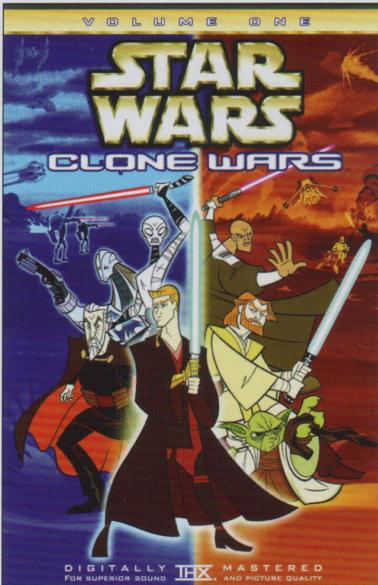
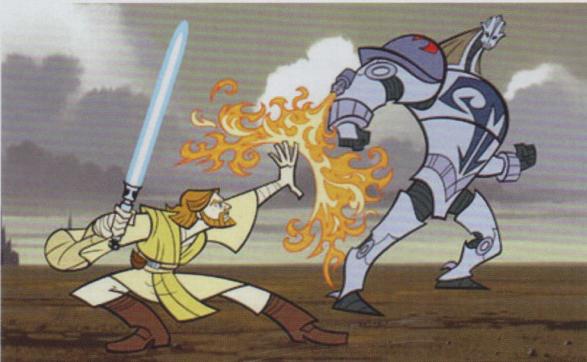


3D CP2000 — ВОТОМОНО, БУДУЩЕЕ КИНЕМАТОГРАФА.
DLP-ПРОЕКТОР CHRISTIE CP2000, ПОКАЗЫВАВШИЙ ТРЕХМЕРНЫЕ ФИЛЬМЫ НА SHOWEST 2005, СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.

над Корускантом и вызывает сильное желание немедленно приступить к просмотру «Эпизода III». А затем — залечь в зимнюю спячку и проснуться лишь после того, как Геннадий порадует своих старых и новоявленных фанатов очередной порцией анимационного рая. Умненький Джордж все это отлично понимает и поэтому обещает вернуть *Clone Wars* на экраны как можно скорее, сделав эпизоды уже полчасовыми (как и положено любому нормальному сериалу) и сохранив всех основных персонажей.

Вот так и получилось, что *Clone Wars*, изначально задумывавшиеся как банальный «подогреватель интереса» к «Мести ситхов», обрели собственную судьбу и отдаут концы не раньше, чем Тартаковский растеряет весь свой талант. А уж вероятность этого не просто мала — ничтожна.

НЕСМОТРЯ НА СПОРНЫЙ ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ, *CLONE WARS* — ИМЕННО ТО, ЧТО СЛЕДУЕТ РЕКОМЕНДОВАТЬ К ОБЯЗАТЕЛЬНОМУ ПРОСМОТРУ.



ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Много разговоров ходит и еще об одном сериале — на этот раз не анимационном, а самим что ни на есть «живом». Про него не раз на вполне официальном уровне упоминали как сам Лукас, так и остальные люди, так или иначе причастные к «Звездным войнам», включая Марка Хэммилла и маркетингового директора LucasFilm Джима Уорда. Дело то уже решенное, вот только для широкой общественности все еще по-прежнему туманом.

Почти доподлинно известно, что сюжет телесериала будет продолжением классической трилогии «Звездных войн» (лет 10-20 спустя «Возвращение джедая»), что, кстати, ставит под вопрос целесообразность появления полнометражных сиквелов. Однако речь сейчас не о них, а о том человеке, который усядется в режиссерское кресло и будет радовать зрителей каждую неделю новыми сериями — да такими, чтобы сам Лукас обзавидовался.

LucasFilm пока что не назвала своего избранника, но в Сети усиленно муссируются слухи, что под начальство Лукаса может попасть сам Кевин Смит, автор «Догмы», «Джэя и Молчаливого Боба» и «Клерков». В принципе, у Смита есть все задатки стать кумиром миллионов фанатов «Звездных войн»: он отличный режиссер и сценарист, он с бесконечным уважением (но не без присущей ему иронии) относится к этой вселенной, частенько ссылаясь на нее в своих фильмах, и, наконец, у него уже есть опыт съемок сериала — анимационных «Клерков». Более того, он свел в одной картине Марка «Люка» Хэммилла и Кэрри «Лею» Фишер, что не удавалось еще никому, кроме Лукаса.

Возражения о якобы несерьезности смитовского подхода отмечены с порога: та же «Догма», несмотря на обилие первоклассных шуток, получилась чертовски глубокой картиной. Да и остальные творения Кевина в поверхности может обвинить лишь тот, кто смотрел их, мягко выражаясь, спиной. В конце концов, любимчик Лукаса Тартаковский — тот еще хохма, подтверждением чему служат иные серии «Самурая Джека». Однако же переключиться на серьезную волну по первой просьбе Джорджа ему ничего не стоило.

Впрочем, гадать о том, кто возглавит съемки телевизионных «Звездных войн», еще рановато. Проще заняться этим, когда «Месть ситхов» увидит свет, и у Лукаса появится достаточно свободного времени, чтобы посвятить его другим проектам.



ТРЕХМЕРЬЕ

Сиквелы, телевизионные и анимационные сериалы — это, конечно, все очень здорово, но... Порой складывается ощущение, что настоящая любовь Джорджа Лукаса — это вовсе не съемки новых фильмов, а бесконечные переделки старых: доведение до ума, устранение собственных оплошностей, ремастеринг и так далее. В некотором смысле дядюшка Джордж — неисправимый перфекционист. Дай ему волю, возится бы с каждой частью «Звездных войн» не по три, а по десять лет, да и то постоянно возвращался бы к уже отснятому материалу, потому что, дескать, «времена другие, технологии шагнули очень далеко, надо бы подхватить чуток».

О многочисленных изменениях в классической трилогии рассказывать нет смысла — достаточно приобрести четырехдисковый DVD-бокс-сет и убедиться в их наличии и адекватности собственными глазами. Воистину, фильмы четвертьвековой давности mestами выглядят так, как будто их снимали вчера — реставраторы постарались на славу. Довольны и зрители, и Лукас, который вроде бы слегка успокоился и больше обычным ремастерингом собственной классики заниматься не намерен.

Держитесь за стулья, господа: теперь у Джорджа новый кумир, и имя ему — Полная Трехмерность. На про-

шедшей недавно выставке ShoWest Джордж вместе с компанией других известных режиссеров (среди них были Джеймс Камерон, Роберт Родригес и Роберт Земекис) демонстрировал ошалевший от счастья публике трехмерные кусочки из «Новой надежды», «Атаки клонов», «Топ Гана», «Лило и Стича», «Полярного экспресса», «Властилина колец» и других фильмов. Вся эта братия в один голос утверждает, что эпоха плоского кино подходит к концу, и эра тотального 3D — не за горами.

Ее вестниками станут цифровые проекторы типа DLP Cinema, способные выдавать качественное трехмерное изображение (для этого зрителям, разумеется, придется нацепить поляризованные очки). Они уже вовсю выпускаются компаниями NEC, Christie Digital и Barco и установлены примерно в 310 кинотеатрах мира. Предполагается, что в ближайшие годы DLP-проекторы получат самое широкое распространение, не в последнюю очередь благодаря поддержке целой когорты столь именных кинодеятелей.

Что касается непосредственно «Звездных войн», то коротенькие отрывки из двух эпизодов, показанные на ShoWest, конечно же, не были свободны от недостатков, однако присутствующих все равно сразили наповал. Лукас до того воодушевился новой технологией, что пообещал представить на суд зрителей трехмерную «Новую надежду» уже в 2007 году, а затем намерен

выпускать по одному эпизоду каждый год.

Правда, немного погодя бессменный продюсер «Звездных войн» Рик Маккаллум охладил пыл Джорджа, заявив, что сначала надо дождаться того самого «наступления новой эры», а уж потом рисковать десятками миллионов долларов. Лукас на это ничего не ответил — то ли не счел нужным, то ли согласился с точкой зрения своего партнера. Что ж, даже если и так — никто не мешает демиургу всеми силами способствовать массовому внедрению цифрового трехмерного кинематографа, параллельно переводя свою космосагу в новое измерение.

ЭТО НЕ КОНЕЦ

Все вышесказанное, понятное дело, касается лишь кинематографического будущего «Звездных войн». О всевозможных компьютерных и видеогдрах, книгах, радиопостановках и прочих развлечениях, так или иначе связанных с любимым детишем Джорджа Лукаса, можно говорить часами, десятками страниц и сотнями тысяч знаков — тема воистину неисчерпаема.

Но как минимум о том, что будет происходить после премьеры «Мести ситхов» в киноиндустрии, вы теперь знаете. Апокалипсис отменяется — боженьке еще не надоели «Звездные войны».

3D_DIRECTORS —
В ОЧКАХ ИХ
НЕ УЗНАТЬ,
А МЕЖДУ ТЕМ
ПЕРЕД ПУБЛИКОЙ
ВЫСТУПАЮТ
ДУГ ДЭРРОУ ИЗ
TEXAS INSTRUMENTS
DLP CINEMA,
ДЖОРДЖ ЛУКАС,
РОБЕРТ ЗЕМЕКИС,
РЭНДАЛЛ КЛЕЙСЕР
(РЕЖИССЕР «ПОЛЕТА
НАВИГАТОРА»),
РОБЕРТ РОДРИГЕС
И **ДЖЕЙМС
КАМЕРОН.**



Энциклопедия

Star Wars: The Empire Strikes Back

Платформа: Atari 2600

Год выхода: 1982

Жанр: arcade

Разработчик: Parker Brothers

Первая игра серии Star Wars была сделана на основе второго фильма. От игрока требовалось уничтожать приближающиеся к базе AT-AT (walkers). Можно было сделать это, пробив броню (около полу сотни выстрелов) или лопав в уязвимое место.

Star Wars: Death Star Battle

Платформы: Atari 2600, Atari 5200

Год выхода: 1983

Жанр: arcade

Разработчик: Parker Brothers

«Битва при Звезде Смерти» была позаимствована из последнего фильма трилогии, а управляли мы, соответственно, «Тысячелетним соколом». Нужно было добраться до ядра «Звезды Смерти», уничтожая несметное количество TIE-файтеров.

Star Wars: The Arcade Game

Платформы: игровые автоматы, Atari 2600, Atari 5200, Colecovision

Год выхода: 1983

Жанр: action

Разработчик: Atari

Аркадная версия отличалась «трехмерной» векторной графикой, что привлекало немало посетителей в залы игровых автоматов. Приставочные версии, к сожалению, не могли похвастаться даже просто сколько-нибудь пристойным исполнением, поэтому проходить от первого лица финальную битву первого фильма у себя дома пожелали немногие.

Star Wars: Jedi Arena

Платформа: Atari 2600

Год выхода: 1983

Жанр: arcade

Разработчик: Parker Brothers

Своеобразный Арканоид по мотивам сцены первой тренировки Люка со световым мечом. Той, где еще летающий шарик периодически выстреливал в разные стороны из слабенького бластера. Здесь, отбивая эти импульсы, нужно пройти силовое поле противника.

Star Wars: The Empire Strikes Back

Платформа: игровые автоматы

Год выхода: 1984

Жанр: action

Разработчик: Atari

Практически полная копия SW: The Arcade Game со все той же векторной графикой, но уже по мотивам второго фильма трилогии. Игроки не оценили даже трехмерную битву с AT-AT на планете Хот, и автомат довольно быстро почил.

Star Wars: Return of the Jedi

Платформа: игровые автоматы

Год выхода: 1984

Жанр: arcade

Разработчик: Atari

Третья серия от Atari была выполнена уже в изометрической проекции без использования привычных векторов, но очень красочно. Для уничтожения врагов использовались: имперский спидер (реактивный мотоцикл), маленький walker AT-ST и, разумеется, «Тысячелетний сокол».

Star Wars

Платформы: NES, Game Boy, Game Gear, Master System

Годы выхода: 1991-1993

Жанр: arcade

Разработчик: LucasArts

Практически бесконечная игра, строго следующая сюжету первого фильма трилогии. Подкупает разнообразие, но играть практически невозможно — враги наступают тысячами. Сложен даже уровень, где нужно просто проехаться до города на ховеркаре с Оби-Ваном.



Star Wars: The Empire Strikes Back

Платформы: NES, Game Boy

Годы выхода: 1991-1993

Жанр: arcade

Разработчик: LucasArts

Снова невероятное разнообразие, классная графика и звук. Можно было прокатиться по Хоту, оседлав животное, согревавшее Люка в пятом эпизоде своими внутренностями, или сразиться с любимцем публики Боббай Феттом.

Super Star Wars

Платформа: SNES

Год выхода: 1992

Жанр: arcade

Разработчик: LucasArts

Первая игра серии на SNES действительно достойна приставки Super. Люди собирали челюсти с пола, когда видели «трехмерные» уровни (особенно атаку на «Звезду Смерти»), но быстро разочаровывались, пытаясь пройти игру самостоятельно. Было проще выбросить приставку в окно, чем пройти первый уровень и остаться без волос.

ГЛАВНАЯ ТЕМА

Star Wars: X-Wing

Платформа: PC

Год выхода: 1993

Жанр: sim

Разработчик: LucasArts

Космический симулятор, отбивший немало пользователей у Wing Commander. На выбор — практически все корабли, доступные повстанцам. А классная графика и классический сюжет никому еще не вредили. Впоследствии выходили аддоны: Imperial Pursuit, B-Wing и X-Wing: Collector Series.



Super Empire Strikes Back

Платформа: SNES

Год выхода: 1993

Жанр: arcade

Разработчик: Sculptured Software, Inc.

Чуть полегче своей предшественницы, но все равно адски сложная игра порадовала новыми возможностями — Силой и световым мечом. В финале ждало сражение с Дартом Вейдером, но многие, нахлебав на это, проходили шикарную битву на Хоте снова и снова.



Super Return of the Jedi

Платформа: SNES, GameBoy, Game Gear

Год выхода: 1994

Жанр: arcade

Разработчик: Sculptured Software, Inc.

Окончание Super-трилогии вышло на славу. Длинная и разнообразная игра стала темнее (то есть более взрослой) и легче. «Трехмерные» эпизоды все так же поражали воображение, а игра оказалась самой успешной из всей Super-серии.



Star Wars: Shadows of the Empire

Платформы: PC, Nintendo 64

Год выхода: 1996

Жанр: action/racing

Разработчик: LucasArts

Шедевральная демо-версия заставила людей бежать в магазины за графическими акселераторами и полной версией игры. Позже выяснилось, что вся игра не такая шикарная, как ее первый уровень, а графика — действительно убийственная. То, что игра была сделана по мотивам одноименной книги, добавляло ко всему и неплохой сюжет.



Star Wars Arcade

Платформы: игровые автоматы, Sega 32X

Год выхода: 1993

Жанр: sim/action

Разработчик: Sega

Космический симулятор, отличавшийся в версии для игровых автоматов очень симпатичной трехмерной графикой. Снова повстанцы, снова «Звезда Смерти», все тот же исход.

Star Wars Chess

Платформы: PC, Sega CD

Год выхода: 1994

Жанр: chess

Разработчик: Soft. Toolworks

Простые шахматы с «черными» и «белыми» — понятно, кто где. Хана Соло нет, но есть Император Палпатин в роли королевы, а пешками со стороны светлых выступает армия клонированных R2-D2. Играть неинтересно — подвело исполнение.

Star Wars: Rebel Assault

Платформы: PC, Mac, Sega CD, 3DO

Год выхода: 1993

Жанр: arcade/action

Разработчик: LucasArts

Один из зачинателей мультимедиа-бума, одна из первых игр на компакт-диске. Много анимации, видео и высококачественной музыки, но мало игры. Время от времени позволяют пострелять в виртуальном тире, но персонажи оригинальной трилогии не появляются даже в награду за успехи.

Star Wars: TIE Fighter

Платформы: PC, Macintosh

Год выхода: 1994

Жанр: sim

Разработчик: LucasArts

Своеобразный ответ X-Wing. Теперь предстояло сражаться на стороне Империи с целью не допустить победы повстанцев и перекроить ход классического сюжета. По сравнению с X-Wing было заметно усложнено управление кораблем и улучшена графика. Для полноценной радости от игры требовался Pentium. Впоследствии вышел аддон Defender of the Empire.

Dark Forces

Платформы: PC, Macintosh, PS

Год выхода: 1995

Жанр: FPS

Разработчик: LucasArts

«Наш ответ Doom» получился неожиданно захватывающим даже несмотря на то, что главным героем был малоизвестный Кайл Картан (НЕ джедай), а среди оружия отсутствовал световой меч. Многоэтажные уровни и бесконечные штурмовики, бросающиеся под наш бластер. Шедевр!

Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire

Платформы: PC, PS, Macintosh

Год выхода: 1995

Жанр: arcade/action

Разработчик: LucasArts

В продолжении — еще больше высококачественного видео (теперь задействованы актеры, а не рисованные мордашки), недетский размах и детская легкость прохождения. Если первая часть заставляла помучиться, то во второй виртуальный тир проходился за час-полтора, и играть заново не было ни малейшего желания.

Star Wars: Yoda Stories

Платформы: PC, GameBoy Color

Год выхода: 1997

Жанр: arcade

Разработчик: LucasArts

Маленькая и страшненькая игра про то, как Люк пробирается через болота. Отсутствие сюжета, невнятный геймплей и детсадовская графика заставили потенциальных игроков задуматься.

Очень многие решили не тратить свои деньги и нервы на подобное.

ГЛАВНАЯ ТЕМА

Star Wars: Jedi Knight — Dark Forces II

Платформа: PC
Дата выхода: 1997
Жанр: action/FPS
Разработчик: LucasArts

Были исправлены главные недостатки оригинальной игры — отсутствие Силы и светового меча. Отныне Кайл Катарн — джедай, а с Великой Силой приходит и огромная ответственность. По ходу игры придется не раз делать выбор между темной и светлой стороной Силы. Великая игра. Суперхит.



Star Wars: Masters of Teras Kasi

Платформа: PS
Год выхода: 1997
Жанр: fighting
Разработчик: LucasArts

Кошмарный файтинг с невозможным управлением и отсталой графикой. Иоды среди бойцов нет, но есть принцесса Лея. ИграТЬ все равно не стоит, если нет желания ненароком потерять всяческое уважение к любимым персонажам.

Star Wars Trilogy Arcade

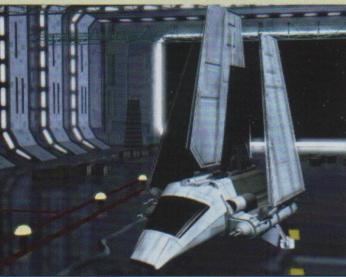
Платформа: игровые автоматы
Дата выхода: 1998
Жанр: action
Разработчик: Sega

Выпуск игры был приурочен к выходу на экраны «специального издания» классической трилогии. Все те же космические баталии вокруг Звезды Смерти и другие классические эпизоды. Никаких особых находок, единственное — графика божественно красива!

Star Wars: Rogue Squadron

Платформы: PC, Nintendo 64
Год выхода: 1998
Жанр: action/arcade
Разработчик: Factor 5

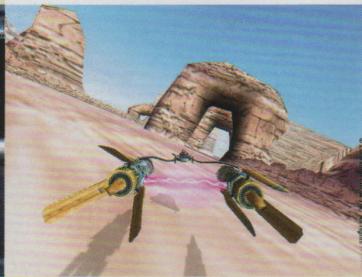
В очередной раз порт с Nintendo 64 заставил пользователей персональных компьютеров расчехлять кошельки и бежать за последними графическими ускорителями. В самой игре нужно было летать в атмосфере и космосе, расстреливая попадающиеся на пути остатки имперского флота. Не слишком разнообразно, но в целом и красиво!



Star Wars: Episode I Racer

Платформы: PC, Dreamcast, Game Boy Color, Macintosh, Nintendo64
Год выхода: 1999
Жанр: racing/action
Разработчик: LucasArts

Одному из самых запоминающихся моментов «Призрачной угрозы» — гонкам на реактивных болидах — посвящена целая игра. ИграТЬ даже интереснее, чем смотреть гонки, снятые Лукасом. На выбор два десятка инопланетян со своими болидами. Благодаря невысокой требовательности к системе игра стала народным хитом.



Star Wars: Pit Droids

Платформа: PC
Год выхода: 1999
Жанр: logic
Разработчик: LucasLearning

Набор логических загадок для тех, «кто любит и кто не любит математику». Рынок переполнен детскими играми, которые действительно помогут вашему чаду в развитии, а начать приобщать ребенка к волшебному миру «Звездных Войн» лучше как-нибудь по-другому. Очередное обесценивание лицензии Star Wars.



Star Wars: Rebellion

Платформа: PC
Год выхода: 1998
Жанр: strategy
Разработчик: LucasArts

Масштабнейшая стратегия про то, как подмять под себя галактику, независимо от того, на Темной ты стороне или на Светлой. Добыча ресурсов, колонизация новых миров, постоянные сражения и множество знакомых персонажей. ИграТЬ было сложно, долго и тоскливо.

Star Wars: X-Wing Alliance

Платформа: PC
Год выхода: 1999
Жанр: sim
Разработчик: LucasArts

Продолжение серии космосимов от LucasArts в свое время хвасталось улучшенной графикой и возможностью летать на «Тысячелетнем соколе». Кроме этого в игре можно обнаружить новые (интересные!) миссии, режим skirmish и по-прежнему пугающе хороший мультиплер.

Star Wars: Racer Arcade

Платформа: игровые автоматы
Год выхода: 2000
Жанр: racing
Разработчик: Sega

Лучшая и самая правильная инкарнация Racer. Фантастическое ощущение скорости, до зуда в зуках. Игра позволяла объединить до четырех автоматов, в каждом из которых игрока ждал широченный экран, мощнейшая звуковая система и непередаваемые ощущения.

Star Wars: Jedi Knight — Mysteries of the Sith

Платформа: PC
Год выхода: 1997
Жанр: action/FPS
Разработчик: LucasArts

В целом — усложненная версия Dark Forces II. По ходу игры Кайла Катарна неожиданно и безо всяких объяснений подменит Мара Джейд — секс-джедай, созданная главным автором SW-литературы Тимоти Заном.

Star Wars: Episode I: The Phantom Menace

Платформы: PC, PS
Год выхода: 1999
Жанр: action
Разработчик: Factor 5

Стрелялка от третьего лица с элементами адвентуры. Запредельная скука время от времени разбавлялась прекрасной музыкой, реагирующей на происходящие события. Игра добралась до России раньше фильма, поэтому обозреватели посчитали ее хорошей уже потому, что раскрывался, хоть и скомканно, сюжет первого эпизода. ИграТЬ не рекомендуется.

Star Wars: Episode I — Jedi Power Battles

Платформы: Dreamcast, PS, GBA
Год выхода: 2000
Жанр: action
Разработчик: Factor 5

Снова аркада по сюжету «Призрачной угрозы», но уже намного лучше «официальной» игры. ИграТЬ можно практически за всех джедаев, засветившихся в фильме, у каждого есть световой меч. Веселый экшн, воспевающий превосходство светового меча над всеми другими видами оружия, был загублен дурным управлением.

ГЛАВНАЯ ТЕМА

Star Wars: Episode I — Gungan Frontier

Платформа: PC
Год выхода: 2000
Жанр: strategy
Разработчик: LucasLearning

Симулятор развития расы гунган. На пустынную планету высаживается корабль со всем необходимым для развития гунганской экосистемы, дальше дело за нами. Издатель рекомендует игру детям от 9 лет, но во избежание нервных расстройств и психических травм лучше ее не трогать — ни детям, ни взрослым.



Star Wars: Episode I — Obi-Wan's Adventures

Платформа: GameBoy Color
Год выхода: 2000
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Обрезанная версия Phantom Menace с «восьмидесятой» графикой, путающим скроллингом экрана слева направо и без какого-либо геймплея. Ужасная поделка, годная разве только к выносу на помойку.



Star Wars: Obi-Wan

Платформа: Xbox
Год выхода: 2001
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Очередная незадачливая версия приключений Оби-Вана в Эпизоде I. Обманчивые скриншоты обещают фантастические трюки с участием светового меча. На самом же деле все трюкачество заключается в том, чтобы победить геймпад. С таким управлением играть — себе дороже.



Anakin's Speedway

Платформы: PC, Macintosh
Год выхода: 2001
Жанр: arcade
Разработчик: LucasLearning

Ужасная псевдо-гонка для самых маленьких. Им, маленьким, разумеется, подходить к этой игре строго-настрого запрещено, дабы избежать кучи проблем с психикой в дальнейшем. Такое впечатление, что единственная задача LucasLearning, просматривающаяся практически во всех их проектах, — научить детей быть дебилами.



Star Wars: Demolition

Платформа: PS, Dreamcast
Год выхода: 2000
Жанр: racing/action
Разработчик: Luxoflux

Нелепый клон Twisted Metal. Персонажи из вселенной SW уничтожают друг друга, катаясь на различных средствах передвижения прямо по классическим локациям из фильмов. Кромешный идиотизм.

Star Wars: Super Bombad Racing

Платформа: PS2
Год выхода: 2001
Жанр: racing
Разработчик: LucasLearning

Лугающие убогий отброс игроустройства. Угловые трассы без текстур, но с парой посторонних объектов, общая отсталость графики. Единственная особенность — огромные головы участвующих персонажей и некоторый закос под мультишность. Играт в это можно только Джорджу Бушу младшему.



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Платформа: PC
Год выхода: 2001
Жанр: RTS
Разработчик: Ensemble Studios

Age of Empires, но без греков, персов и британцев. Их место заняли имперцы, повстанцы и прочие черти из мира SW. Выглядит подчас комично, но гонять мелких штурмовиков по лесам и полям на удивление интересно.

Star Wars: New Droid Army

Платформы: GBA
Год выхода: 2002
Жанр: arcade
Разработчик: LucasArts

Посредственная аркада, в которой уже взрослый Анакин бегает в изометрической проекции и расекает преграды старым добрым световым мечом. Игра пытается казаться умнее, чем она есть, благодаря диалогам, попадающимся время от времени. Но нас таким не купишь.

Star Wars: Force Commander

Платформа: PC
Год выхода: 2000
Жанр: RTS
Разработчик: LucasArts

Стратегия в реальном времени, которую ждали все, и которая разочаровала тоже всех. Ужасную графику, умственно отсталый интерфейс и лживую трехмерность еще можно простить, но тоску, которую эта игра вселила в сердца фанатов — никогда!

Star Wars: Starfighter

Платформы: PC, PS2, Xbox
Год выхода: 2001
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Вариация на тему Rogue Squadron. Более технологичная и красивая, но менее увлекательная. Все также летаем над однообразными ландшафтами и изредка — в космосе. Все те же сотни врагов отовсюду.



Star Wars: Episode I — Battle for Naboo

Платформы: PC, Nintendo 64
Год выхода: 2001
Жанр: action
Разработчик: Factor 5

Очередное выжимание последних соков из Rogue Squadron. Продвигаемся по сюжету первого эпизода на самых различных транспортных средствах, большинство из которых для этого плохо подходят. Если можно не играть — не играйте.

Star Wars: Starfighter II — Jedi Starfighter

Платформы: PS2, Xbox
Год выхода: 2002
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Традиции Rogue Squadron все продолжаются и продолжаются. Но на этот раз тоскливые полеты разбавлены возможностью использовать Силу прямо во время пилотирования. Можно ставить защитный барьер, отражать выстрелы и т.д. Впрочем, можно летать и на простом корабле — по стакинке, без Силы.

ГЛАВНАЯ ТЕМА

Star Wars: Clone Wars

Платформы: PS2, GameCube, X-Box
Год выхода: 2002
Жанр: action
Разработчик: Pandemic Studios

Очередное тоскливо уничтожение-всего-подряд. На этот раз нужно отстреливать клонов, марширующих в компаниях по несколько сотен и вражеские истребители. Не слишком веселый геймплей разбавлен CGI-роликами, созданными в Санкт-Петербурге ребятами из Creat Studio.



Star Wars: Jedi Outcast — Jedi Knight II

Платформы: PC, GameCube
Год выхода: 2002
Жанр: action/FPS
Разработчик: LucasArts

Продолжение приключений Кайла Катарна теперь выполнено на движке Quake 3. Это дало игре новые краски и прекрасный мультиплер. Световой меч не перестает восхищать своей грацией (и шинковать врагов). Сингл скучноват, но поиграть однозначно стоит!

Star Wars: Bounty Hunter

Платформы: PS2, GameCube
Год выхода: 2002
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Джанго Фетт охотится за головами — весело, динамично и красиво. Радует возможность разрушать антураж, в том числе — выбивать закрытые двери. Не радует работа камеры. Но если смириться и расслабиться, можно получить немалое удовольствие.

Star Wars: Racer Revenge

Платформа: PS2
Год выхода: 2002
Жанр: action/racing
Разработчик: LucasArts

Взрослый, переполненный комплексами Анakin вернулся на Татуин, чтобы снова и снова доказывать всем, что в гонках на реактивных болидах он — лучший. Теперь можно не доехать до финиша из-за перегрева двигателя, но можно и починиться прямо на ходу. Это все — если играть, а вообще — неудачный сиквел-клон.



Star Wars: Rogue Leader — Rogue Squadron II

Платформа: GameCube
Год выхода: 2002
Жанр: action
Разработчик: LucasArts

Фантастическая и устрашающе живая графика заставила многих обозревателей закрыть глаза на недостатки игры. Например, на сложность. Действительно, какой это недостаток, если благодаря ему нам дают проходить миссию на Хоте снова и снова?

Star Wars: Episode II — Attack of the Clones

Платформа: GBA
Год выхода: 2002
Жанр: arcade
Разработчик: Atari

Анакин и Оби-Ван рубят супостатов слева направо и время от времени летают на истребителях от первого лица. Графика заставляет проверять исправность дисплея консоли, а геймплей заставляет бежать от этой игры кеда глаза глядят. Или, как вариант, выкинуть подальше картридж.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Платформы: PC, Xbox
Год выхода: 2003
Жанр: RPG
Разработчик: BioWare

Основанная на событиях, происходивших в эру Ситов (5000 лет до событий четвертого эпизода), RPG стала хитом и на X-Box, и на персоналках. Все дело в хорошо продуманной ролевой системе, интересном сюжете и персонажах, которые заставляют сопереживать. Не забыт и вечный выбор: Темная сторона или Светлая.



Star Wars: Battlefront

Платформы: X-Box, PS2, PC
Год выхода: 2004
Жанр: FPS
Разработчик: Pandemic Studios

Клон Battlefield 1942 в «звездном-войном» антураже. Игра не очень интересна, а по сети — так вообще сродни пытке, но разнообразие оружия, сторон, за которые можно сражаться, и возможность массово вырезать Дж-Джа Бинксов продержит вас у экранов какое-то время.



Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Платформы: PC, Xbox
Год выхода: 2005
Жанр: RPG
Разработчик: Obsidian Ent.

Обрезанная и глючная вариация на тему KotOR. Дырявый сюжет, плоские персонажи, расшатанный баланс — все это подтверждает теорию, что продолжения почти всегда хуже оригинала. Однако не самые лестные обзоры не помешали игре стать кассовым хитом.

Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

Платформы: GBA
Год выхода: 2004
Жанр: arcade
Разработчик: Ubisoft

Посредственная аркада, в которой игроку предстоит «пережить» самые известные моменты классической трилогии. Местами — неотличимо от серии Super, процветавшей на SNES, но все равно не то.

Star Wars: Republic Commando

Платформы: PC, Xbox
Год выхода: 2005
Жанр: FPS
Разработчик: LucasArts

Симпатичный шутер про команду клонов, каждый из которых обладает индивидуальностью и уникальными умениями. LucasArts советует проходить игру как тактический симулятор боевой команды, но гораздо веселее просто расстреливать все подряд — спецэффекты радуют.

Настоящие уличные гонки

Juiced



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. Juiced Games and its logo are trademarks of Juiced Games, Inc. All rights reserved. JUICED and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All cars, characters, cars, names, brands and associated property featured in this game are trademarks and/or copyrighted by their respective owners.

THQ

juice
games

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Tom Clancy's Ghost Recon 3

PC

PlayStation 2

Xbox

Xbox 360

Жанр: Action/tactics

Издатель: Ubisoft

Разработчик: Ubisoft

Дата выхода: зима 2005 года

Официальный сайт:

<http://www.ubi.com>

Среди проектов, продемонстрированных нам на недавнем лондонском пресс-показе игр от Ubisoft, новый Ghost Recon занимает особое место. Во-первых, потому что базовая версия создается под Xbox 360. А во-вторых — это главный претендент на звание лучшего тактического шутера.

Александр Щербаков

Cриншоты не могут передать динамику. Посмотрите на них, но не уделяйте слишком много внимания. В движении Ghost Recon 3 совершенно невероятен и безумно красив. Ничего суперреволюционного, не-



ТЕКИЛА БУМ

Действие Ghost Recon 3 разворачивается в Мехико. С сюжетной точки зрения маразма намного меньше, чем обычно. Никакой беготни по Красной площади или чего-то подобного. Кусок города — в основном центр, но еще и бедные пригороды — были дотошно перенесены в игру. Конечно, соответствие не стопроцентное: тут дерево чуть другое, вывески не те. Но в том, что касается улиц, подавляющего большинства зданий — все на месте. А вообще сами локации по сравнению с Ghost Recon 2 увеличились аж в четыре раза.

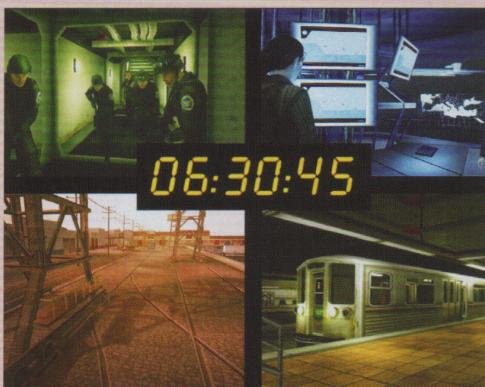
смотря на то, что видели мы именно вариант для абсолютно новой приставки, обнаружить не удалось. Ну и черт с ним. Игра — просто загляденье.

CRASH! BOOM! BANG!

Куча эффектов, скриптовых (и не очень) взрывов там и тут. Взрывов донельзя впечатляющих. Вот наш отряд прокрадывается на площадь в центре Мехико.

24: The Game

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Action Издатель: Konami

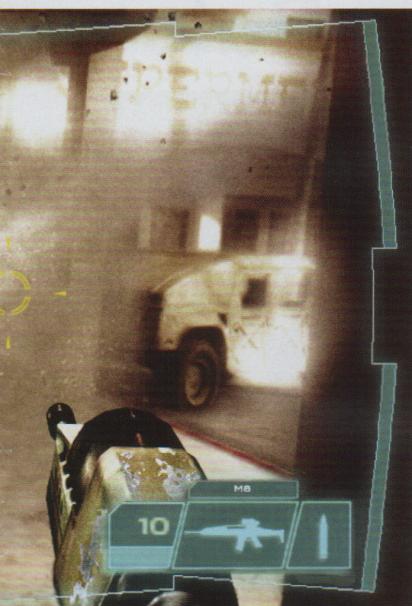
Разработчик: Konami Сайт: www.konami.com Дата выхода: IV квартал 2005 года

Обычно чем лучше лицензия, тем хуже получается игра по ней. Лицензия на создание интерактивного боевика по мотивам сериала «24», безусловно, относится к хорошим... Работают над проектом люди, в свое время создавшие неоднозначно воспринятые публикой Primal и Ghosthunter. Те были скорее детскими проектами. На сей же раз разработчики обещают нам игру для больших мальчиков и девочек, потому как к этому, мягко говоря, обязывает лицензия.

Как и подсказывает здравый смысл, действие 24: The Game охватывает 24 часа из жизни главного героя. Что именно произойдет за это время, создатели игры пока даже не намекают. Известно, однако, что нам придется много стрелять, ездить на машинах и допрашивать плохих парней в лучших традициях «24». Что еще ждать от проекта, надеемся, расскажет Sony.



От нас не спрячешься.



Изучаем ситуацию. Раздаем приказы. Видим врагов. Делаем рывок к ближайшему зданию. И тут начинается что-то неописуемое. Летят снаряды, стена дома превращается в пыль, небоскреб у нас над головой тряется в судорогах, подчиненные кричат и падают в противника. Это сложно объяснить на словах. Это нужно почувствовать. Автор этих строк вообще с некоторым скептициз-



На специальном маленьком экранчике показывают, что творится с нашими сослуживцами.

Это сложно объяснить на словах. Это нужно почувствовать — реально захватывает дух. Простите за выражение, но это охрененно круто.

мом относится к играм в духе Ghost Recon. Но то, с чем мы столкнулись сейчас, реально захватывает дух. Простите за выражение, но это охрененно круто.

БУДУЩЕЕ — УЖЕ ЗИМОЙ

Как уже было отмечено, разрабатывается Ghost Recon 3 в первую очередь под приставку, которую сейчас принято называть Xbox 360. Из-за контрактных обя-

зательств сотрудники Ubisoft кличут консоль исключительно «платформой нового поколения от Microsoft». Официальное название ведь не объявлено. Но что имеется в виду, в общем, и ежу понятно.

Будут версии и для других платформ. Но, само собой, упрощенные — в полном объеме графическую часть какая-нибудь PlayStation 2 просто не потянет. На PC-то все адекватно сможет

визуализировать только пара hi-end графических карт. Причем будут именно версии этой игры, а не как с PS2 и Xbox-вариантами Ghost Recon 2 — два абсолютно разных продукта.

На вопрос, будет ли Ghost Recon 3 выпущен одновременно с Xbox 360, отвечают туманно. Официально релиз запланирован на зиму. Будет ли Ghost Recon 3 launch-тайпом — наверняка неясно. Пресс-релиз говорит «да», продюсеры проекта — «кто знает?» и разводят руками. Но все идет к тому, что проект наверняка станет одной из сильнейших игр первой волны проектов под Xbox 360. ■

MINI PREVIEW олег иноземцев

Soul Calibur III

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Fighting **Издатель:** Namco **Разработчик:** Namco
Сайт: www.soulcalibur3.namco.com **Дата выхода:** октябрь 2005 года



Soul Calibur II гениален, даже несмотря на то, что игра практически не изменилась по сравнению с первой частью. Более долгиграющий файтинг еще поискать. Soul Calibur III не может стать хуже по определению. Namco просто не делает плохих Soul Calibur'ов. При этом в третьей части наконец-то появятся действительно интересные нововведения. Ну, во-первых, более чем оригинальные персонажи, коих будет три. Одна из них — Тира — вооружена чем-то наподобие гигантского металлического обруча. Ждем не дождемся, чтобы посмотреть, как же она с его помощью дерется. Не менее оригинально и оружие Засаламела, которому разработчики вручили кусы! Кроме того, теперь мы сможем самостоятельно создавать бойца в специальном редакторе, а затем испытывать его на прочность в абсолютно новом, секретном пока режиме.

PC

Xbox

Жанр: Action
 Издатель: Aspyr
 Разработчик: Wideload
 Дата выхода: III квартал 2005 года
 Официальный сайт:
<http://www.stubbsthezombie.com>

Игра про веселых зомби — это не только забавно, но в случае со Stubbs the Zombie еще и политически актуально. Безмозглые и бездушные исчадия ада изничтожают население небольшого богохвальненного городка, жители которого ради денег маму родную продадут — плачевный привет непогрешимой церкви. Зомби-людоеды ополчились против отцов людоедского капитализма — салют разносчикам демократических ценностей.

Олег Иноземцев

Сложно сказать наверняка, действительно ли разработчики хотели превратить трэш-боевик в наистебовейшую социальную пародию. Но если у них она таковой получается «случайно», тогда мир точно сошел с ума и нуждается в срочном вправлении мозгов посредством электрошока.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse



ХОЛОДНЫЕ ПАЛЬЦЫ РЕВОЛЮЦИИ

Некоторое время назад подобного рода выпады неугомонных остряков подавались куда более изящно. Тогда было достаточно

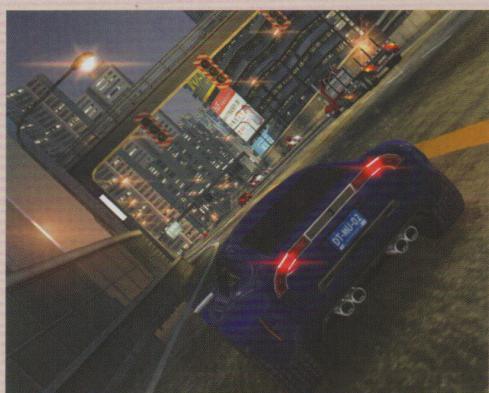
У НИХ ДЛИННЫЕ РУКИ

Создатели Stubbs the Zombie знают и любят «Семейку Адамс». Будь это иначе, в игре просто не появилась бы Рука Зомби. В любой момент времени Стаббз может оторвать себе верхнюю конечность, которая затем будет самостоятельно путешествовать по уровню, периодически запуская свои цепкие пальцы в голову кому-нибудь из людей. После этого Стаббз сможет контролировать прирученного таким образом противника (или лучше сказать «монстра»?).

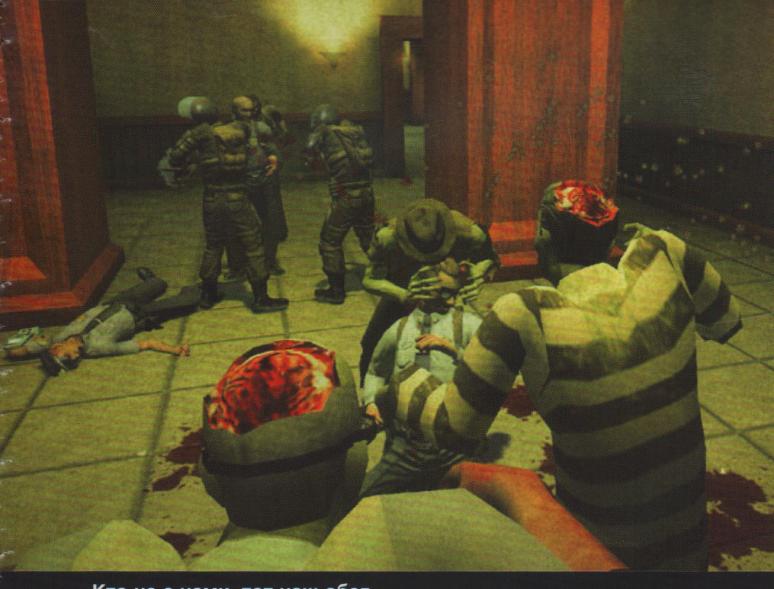
MINI PREVIEW олег иноземцев

Burnout Revenge

Платформа: PS2, Xbox Жанр: Racing Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Criterion Games Сайт: www.criteriongames.com Дата выхода: сентябрь 2005 года



Burnout 3, хоть и был хорошей (а скорее даже забавной) игрой, отличался на редкость примитивной концепцией. Как и предыдущие части серии... С третьей попытки она наконец заработала. Да так, что игра стала суперхитом. Разработчики куют железо пока горячо, намереваясь выпустить в спешном порядке Burnout Revenge, которая тоже наверняка станет хитом. При этом более интересным проектом стать не сможет по определению. Потому что главное, что добавляют разработчики — новая система поощрений. Теперь побеждает не тот, кто быстрее, а тот, кто злее. Будешь с маниакальной настойчивостью кого-нибудь таранить во время гонки — ты крут. Не будешь — ты неконкурентоспособен. Вполне логично, по-американски. Не слишком оригинально, но да бог с ним.



Кто не с нами, тот наш обед.

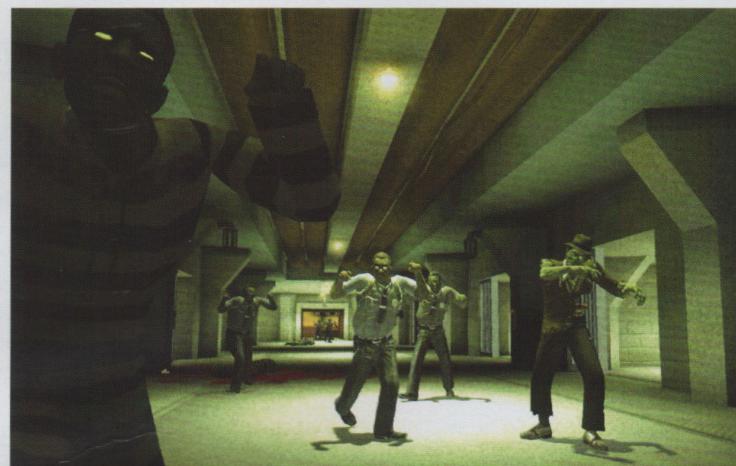
рассказать что-нибудь про гулливеров с липипутами и великанами, и все, кому надо, понимали. Теперь, чтобы чего-то там донести до хоть сколь-нибудь массового сознания, нужно, стоя с рупором у уха каждого носителя этого сознания, орать прямо туда, в ухо, что-нибудь умное. Или забавное. Например, можно рассказать историю про американского коммивояжера Эдварда Стабблфилда. В памятном 1933 году его безо всяких видимых причин убили, а семнадцатью годами позже он восстал из мертвых, дабы скушать зажравшегося миллиардера Эндрю Мандея. Дело в том, что этот господин решил построить город будущего прямо над могилой Стаббза. Впрочем, одним миллиардером дело, конечно, не ограничится. Сожраны будут и все, кто на него работает. «Хоро-

ших» среди них не попадается. Да и вообще, лес рубят — щепки летят. К тому же, что возьмешь со Стаббза-то? Он же зомби, а эти ребята, как известно, только и умеют, что есть. Стаббз — просто жертва обстоятельств. Или системы. Тут уж как посмотреть.

МОЗГОЕДЫ

Разработчики из Wideload очень трепетно относятся к тому, что значит быть зомби. Трепетно настолько, что невольно веришь: именно благодаря их игре мы наконец и узнаем, каково же это. Главная черта характера, определяющая любого зомби, — беззаботность. У них ведь нет мозгов, поэтому и голова ни о чем не болит. Вторая важная особенность их настуры — человеческое любование. В людях зомби ценят буквально все, но

В людях зомби ценят буквально все, но больше всего — мозги. Во-первых, они вкуснее. Во-вторых, если их съесть, зомби-гурман может помочь ближнему своему обрести такую же беззаботность и вечную загробную жизнь, какая дарована ему самому.



Московская подземка. Пятница. На часах 23:45.

больше всего — мозги. Во-первых, они вкуснее. Во-вторых, если их съесть, зомби-гурман может помочь ближнему своему обрести такую же беззаботность и вечную загробную жизнь, какая дарована ему самому. Кроме того, для Стаббза как предводителя восстания угнетенных масс важна еще и организационная сторона дела. Лишенные мозгов в недавнем-прощлом-люди с готовностью встают

на борьбу за правое (хотя в данном случае скорее все же левое) дело. И хотя, судя по всему, симпатии разработчиков целиком и полностью на стороне мятежников, идея о полном отсутствии у них мозгов придает и без того пикантной ситуации еще большую двусмысленность. Таких трэш-боевиков история еще не знала. Вот она удивится, когда Stubbs the Zombie все-таки выйдет!

MINI PREVIEW олег иноземцев

X3: Reunion

Платформа: PC, Xbox Жанр: Simulation Издатель: Enlight Software

Разработчик: EgoSoft Сайт: <http://www.egosoft.com> Дата выхода: III квартал 2005 года



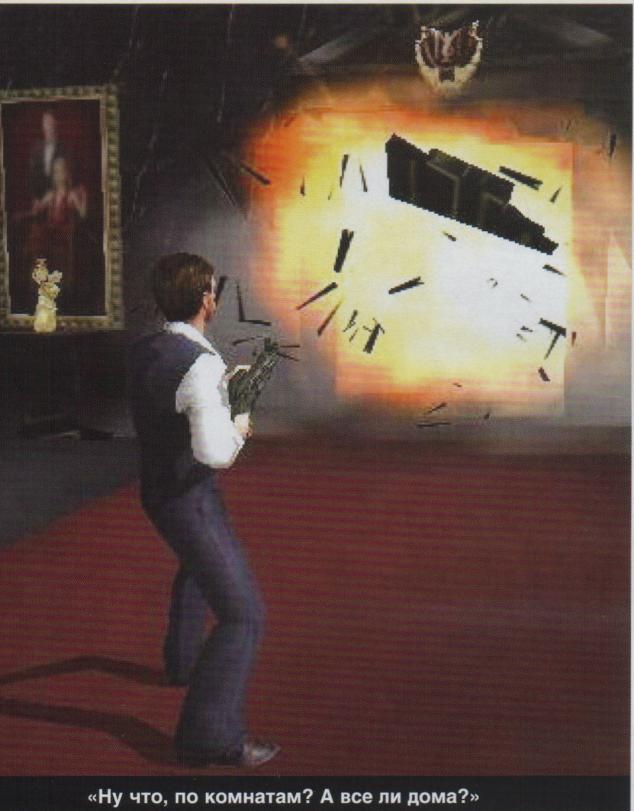
X3 стала единственной игрой в новейшей истории, претендовавшей на лавры боготворимой многими Elite, и при этом сумевшая превратиться в довольно-таки успешный сериал. Сериал, правда, получился на любителя. Любителя Elite в первую очередь... Теперь же разработчики хотят сделать его чуть более мэйнстримовым. И потому выпускают не только на PC, но и на Xbox. Хардкорщики, конечно, возмутятся, потому что игра неизбежно станет попсовее. Но именно этого ей все время и не хватало — близости к народу. Заниматься мы будем тем же, чем и раньше: летать по бескрайней галактике, сражаться и торговаться. Только теперь в игре появится более осозаемая помиссионная структура, да и обнаружить признаки наличия сюжета будет проще.

Scarface

Жанр: Action Издатель: Vivendi Universal Games Разработчик: Radical Entertainment
Дата выхода: осень 2005 Официальный сайт: <http://www.scarfacegame.com>



Типичный рассадник преступности.



«Ну что, по комнатам? А все ли дома?»

PlayStation 2

Xbox

PC

Всем прекрасно известно, что GTA: Vice City заканчивается прямой цитатой из замечательного кинофильма Scarface с Аль Пачино в главной роли. А вот игра Scarface именно с этого момента начинается.

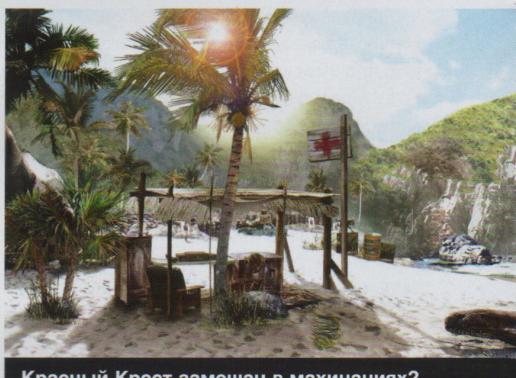
Александр Цыганенко

Начинается даже не в смысле катоцены или чего-то подобного — игрок управляет Тони Монтаной, который носится с M16 в руках известно где и отстреливает известно кого. Но, в отличие от фильма, остается жив. Его друзьям, соратникам и сестре повезло меньше. И мистеру Монтане не остается других занятий, кроме как отомстить. Брутально.

С этого момента Scarface превращается в нечто, очень похожее на GTA, но с отличиями разной степени важности. Основной принцип, ясное дело, тот же — большой мир, нелинейный сюжет,



Самолет с «товаром» направляется в Штаты.



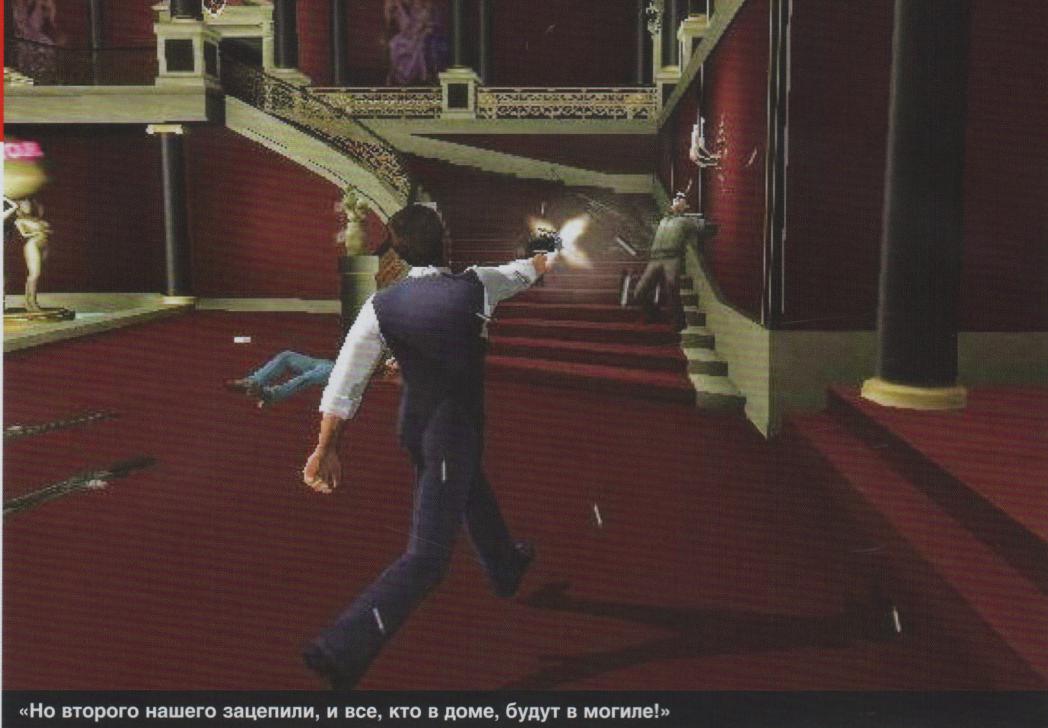
Красный Крест замешан в махинациях?

187 Ride or Die

Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC Жанр: Action Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Сайт: www.ubisoft.com Дата выхода: июнь 2005 года



Разудалый Twisted Metal уже как-то подзабылся, Driv3r не оправдал оказанного ему высокого доверия, а душа, тем не менее, просит автомобильного беспредела. Чтобы двигатели ревели, пушки стреляли и девицы грудастые толпами разгуливали. На ум сразу приходит GTA, но, несмотря на похожую атрибутику, там все-таки другой жанр. Там криминальная, пардон, драма, а 187 Ride or Die — боевик на колесах. Боевик, потому что главный герой игры — молодой и горячий лос-анджелесский бандюган, задумавший взойти на криминальный олимп. Мирно такие задумки не заканчиваются. На колесах боевик потому, что отношения местные авторитеты выясняют исключительно во время гонок. На выживание, конечно. Кто выжил, тот и молодец. Если получится красиво и весело, успех игре гарантирован.



«Но второго нашего зацепили, и все, кто в доме, будут в могиле!»

помиссионная структура, куча оружия и еще большая куча автомобилей. Главное отличие в том, что Тони Монтана в отличие от Томми Версетти — не мелкая сошка, а серьезный гангстер, пусть даже и проивевший весь бизнес. То есть, на дрянных машинах он ездить может, но предпочитает дорогие. Как

именно это будет отражено в игре — пока не очень понятно.

Еще одна занятная вещь. Основную прибыль Монтана получает, импортируя в Штаты кокаин (который Vivendi скромно называет «продуктом»). Соответственно, деньги от этого «продукта» — грязные. И если главгероя поймают

Время от времени Тони будет мочить врагов с особым зверством. Те, кто смотрел фильм, имеют некоторое представление, как это будет выглядеть.

с ними на кармане — немедленно упекут в тюрьму. Деньги в Scarface надо отмывать, для чего придумано некоторое количество специальных заведений. Сколько и каких именно — издатели не рассказывают, но никто не мешает вам надеяться на лучшее.

Остальное — не более чем забавные мелочи. Противников можно вызывать на честный бой крепким словцом — матюгов, как вы сами понимаете, в Scarface ожидается



много. Также забавен режим Blind Rage — время от времени Тони будет мочить врагов с особым зверством. Те, кто смотрел фильм, имеют некоторое представление, как

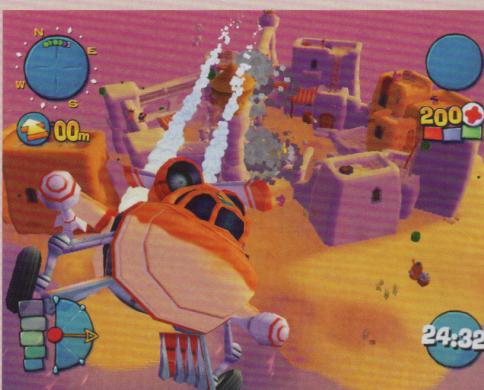
БУДЬ ВНУТРИ!

В конце прошлого года Vivendi провела среди посетителей официального сайта Scarface конкурс, семеро победителей которого оказались среди персонажей игры. Не в качестве главных героев, конечно, — их внешность использовалась для создания environmental characters. То есть, все семеро уже осенью могут показывать игру своим друзьям и с гордостью говорить: «Вон тот прохожий — это я».

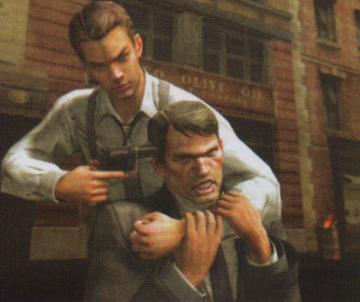
MINI PREVIEW олег иноземцев

Worms 4: Mayhem

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC Жанр: Strategy Издатель: Codemasters
Разработчик: Team 17 Сайт: www.team17.com Дата выхода: II квартал 2005 года



Только ленивый не сказал про Worms 3D, что без 3D игра получилась бы куда более вменяемой. Полным провалом этот проект не назовешь, но осадок остался неприятный. Полным провалом стала Worms Forts Under Siege, тоже трехмерная. Казалось бы, сериалу конец. Но нет, Team 17 продолжает упорствовать. И теперь делает трехмерную же Worms 4: Mayhem. Не то чтобы все проблемы последних частей сериала были только из-за пресловутого 3D. Но лучше от этого никому не стало. И пока складывается такое впечатление, что Mayhem не будет сильно отличаться от предшественников. Разработчики добавят редактор, позволяющий создавать собственное оружие. Правда, это может убить баланс (все-таки перед нами довольно комплексная пошаговая стратегия), но все равно любопытно. Чем еще порадует игра (и порадует ли) — неизвестно.



PREVIEW THE GODFATHER ACTION

The Godfather

PC

PlayStation 2

Xbox

PSP

Жанр: Action

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA Redwood Shores

Дата выхода: октябрь 2005

Официальный сайт: <http://www.ea-games.com/official/godfather>

В этом сезоне в моде две вещи — консольные шутеры и GTA. О первых как-нибудь позже и не здесь, а Godfather, как и Scarface — практически Grand Theft Auto. И тоже по кинолицензии.

Александр Цыганенко

Судя по тому, что уже успели продемонстрировать сотрудники EA, глобальных достижений ждать от Godfather не приходится. Три основные сюжетные ветви и, соответственно, три концовки — в зависимости от количества и качества выполненной игроком работы. То есть практически как в True Crime. Сюжет фильма только взят за основу,



«И винить бы себя, но причина — другая семья!»

MINI PREVIEW олег иноземцев

Fantastic Four

Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC Жанр: Action Издатель: Activision

Разработчик: 7 Studios Сайт: www.activision.com Дата выхода: июнь 2005 года



Случается, что о кино у нас никто еще толком ничего не слышал, а игра по нему уже анонсирована. На этот раз дело осложняется тем, что и фильм, и игра делаются по комиксам, известным разве что немногочисленным энтузиастам. Вам знакомы имена The Human Torch, Ben Grimm, Mr. Fantastic и The Invisible Girl? Даже если нет, играть придется именно за них. Компетентные источники утверждают, что эти ребята очень даже ничего. Один огнем повелевает, другой растигивается как резиновый, третий — превращается в гиганта, напоминающего Халка, четвертая — просто невидимка. Сама игра представляет собой вполне обычный «супергеройский» боевик. Представьте себе, например, Spider-Man, где вместо одного Человека-паука — четыре человека-черт-знает-кого, каждый из которых умеет что-то свое.



Парикмахер работал не на ту семью.



«Стреляй, Глеб Егорыч, уйдёт!»

и притянутых за что попало сцен в игре будет немного — это может означать абсолютно все, что угодно. Как творческие изыски сценаристов из EA, так и большую долю свободы игрока. Но первое все же вероятней. Глобально изменить сюжет фильма нельзя — Сонни по-любому получит свою порцию свинца.

Кстати, за главных героев фильма (например, Майкла Корлеоне) поиграть не дадут, ограничившись

вручением игроку шкуры собственноручно сгенерированного мелкого бандюка. В которую и придется влезть, а потом нарезать круги около оригинального сюжета, особо в него не вмешиваясь. Но на массу знакомых моментов вполне можно рассчитывать. Артподдержка осуществляется не только на визуальном фронте (все выглядит очень близко к кинофильму), но и на звуковом. Дополняя классику Нино

■ ЗАБАВНЫЙ ФАКТ

Фрэнсис Форд Коппола, режиссер «Крестного отца», заявил по поводу игроизации его фильма буквально следующее: «Я ничего об этом не знал. Никто меня не спрашивал, что я думаю об игре и считаю ли вообще эту идею достойной. Они используют всем известных персонажей, которые там только и делают, что стреляют и убивают друг друга. Я не имею с этой игрой ничего общего и не одобряю ее».

Дополняя классику Нино Рота, два часа музыки специально для игры написал Билл Конти («Оскар» за The Right Stuff 1983 года), а великий Марлон Брандо незадолго до смерти успел озвучить Дона Вито.

Рота, почти два часа музыки специально для игры написал Билл Конти (обладатель «Оскара» за фильм The Right Stuff 1983 года). За голоса персонажей отвечают Джеймс Каан (Сонни Корлеоне), Роберт Дюваль (Том Хейген), Джон Мартино (Пауло Гато) и великий Марлон Брандо, успевший озвучить Дона Вито незадолго до смерти. Голос Аль Пачино, по всей видимости, в игре звучать не будет.

Действие происходит в «живом, дышащем и меняющемся мире»,

как пытаются уверить нас люди из EA, очевидно, имея в виду наше все на букву G. С упоминанием о «трех сюжетных ветках» это сочетается странно — система репутации а-ля Fable только усиливает ощущение, что это будет все-таки True Crime, но несколько веселей. Хотя бы потому, что в Godfather, в отличие от, надо чувствовать баланс и не быть ни добренъким спонталяем, ни злобным панишером. Вот это как минимум небезынтересно.

MINI PREVIEW олег иноземцев

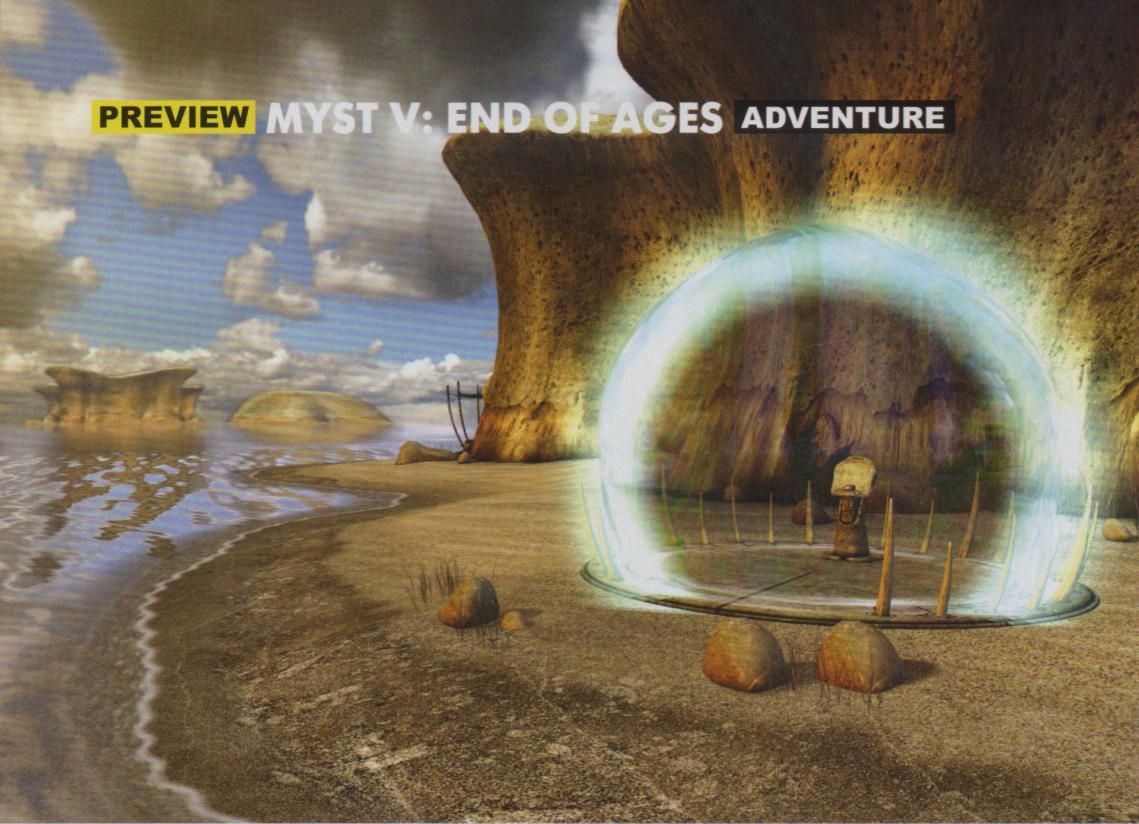
Crime Life: Gang Wars

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC Жанр: Action Издатель: Konami

Разработчик: Konami Сайт: <http://www.konami.com> Дата выхода: IV квартал 2005 года



За последние месяцы было анонсировано великое множество больших и маленьких GTA-клонов. При всем разнообразии (насколько разнообразными вообще могут быть клоны) их компании не хватало только игры от японского издателя. И вот, наконец, анонсирована и она. Пресс-релиз традиционно мало вменяем. Как, впрочем, и первый видеоролик. Наверняка можно сказать лишь о том, что разработчики свято верят, что их игра будет крута до невозможности. Подтверждается это присутствием чернокожих братков и несмоляющим рэпом, без которого такая игра не может быть крута по определению. От GTA же Crime Life будет отличаться тем, что здесь, в основном, придется не отстреливать своих оппонентов, а бить их мордами об асфальт. Оригинальный ход. Сработает ли?



Myst V: End of Ages

Если вы по каким-то причинам раньше игнорировали Myst или же видели только первую часть, которую пропустить было просто нельзя, сейчас самый подходящий момент обратить на квест-коллес пристальное внимание. Это последняя игра серии и это очень удачный финал. **Myst** никогда еще не был так хорош.

PC
Mac

Жанр: Adventure
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Cyan Worlds
Дата выхода: осень 2005 года
Официальный сайт:
<http://www.cyanworlds.com/>

Александр Щербаков

Myst V: End of Ages в первую очередь радует глаз. Абсолютно новый, полностью трехмерный движок домашней выделки. Безумно красиво. А какие тут облака, какие облака! Причем все эти дела не очень требовательны к системе — запустится даже на слабых машинах. С потерей качества, разумеется. Так что лучше все же располагать подобающей конфигурацией — тут и в самом деле есть на что посмотреть.

Отметим, что впервые в истории сериала Myst разработчики отказались от использования видеоставок. Теперь персонажи — компьютерные модели. Немало усилий вложено, чтобы максимально их оживить. Тут и лицевая анимация, синхронизация движений губ с речью и все дела.

БЛИЖЕ К НАРОДУ

Играть в Myst V: End of Ages можно даже если вы в глаза не видели предыдущие «Мисты». По крайней мере, так утверждает Рэнд Миллер, создатель всех без исключения проектов сериала, самолично демонстрировавший журналистам в Лондоне пятый Myst. При этом игра стала еще проще и дружелюбнее. Есть даже персонаж, который не просто бегает по сюжету, но еще и объясняет в общих чертах, что происходит, что нужно делать. Сократится и игровое время — можно

MINI PREVIEW олег иноземцев

Samurai Western

Платформа: PlayStation 2 Жанр: Action Издатель: Atlus
Разработчик: Acquire Сайт: www.atlus.com Дата выхода: июнь 2005 года



Если попытаться сделать игру про Дикий Запад и одновременно про самураев, то можно либо привести в восторг поклонников как одного, так и другого, либо обрушить на себя гнев и тех, и других. И все же, задумка слишком соблазнительна, чтобы от нее отказаться. Главная идея Samurai Western — дать нам почувствовать собственную бесконечную крутизну, потому как мы не просто будем шинковать сотни противников на куски. Мы будем шинковать на куски противников, вооруженных револьверами и винтовками, в то время как у нас из оружия один лишь меч. И хотя все равно все знают, что круче Рю из Ninja Gaiden никого нет и быть не может (потому что тот мог «зарубить» даже танк), концепция Samurai Western определенно впечатляет. Как, впрочем, и ее исполнение. Даже среди очень скоростных экшнов мало найдется игр, где бои проходили бы в таком бешеном темпе.



Традиционно игру можно пройти, используя мышь и одну кнопку.



В таких локациях могут жить только законченные психи.

Безумно красиво. Какие тут облака! Причем все эти дела не очень требовательны к системе — запустится даже на слабых машинах. С потерей качества, разумеется.



Никаких рисованных статичных задников — только полное 3D.

■ КУШАТЬ ПОДАНО

В *Myst V* появился любопытный элемент интерфейса. Это, условно говоря, «поднос» (он так и выглядит), с помощью которого можно общаться со встреченными по ходу дела существами. Идешь по локации. Видишь изображенный где-нибудь таинственный символ. Что он обозначает — не в курсе. Мышью рисуешь его на подносе. Существа воспринимают символы как некий язык и как руководство к действию. Ты им показал — они что-то сделали. Миллер демонстрировал, как накорябав мышью на подносе какие-то страшные картинки, можно вызвать дождь. Что необходимо для решения одной из очередных головоломок. Звучит глупо — выглядит прекрасно.

все осилить за двадцать часов, так что на попыти не уснете.

ГРАНДФИНАЛ

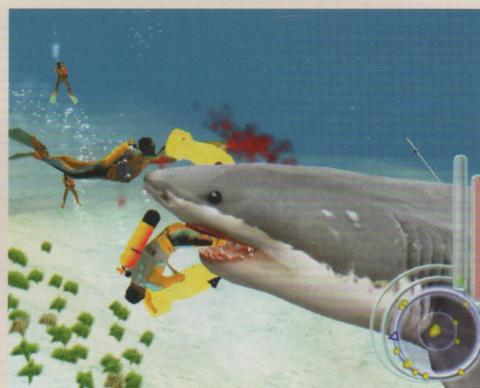
Разработчики постарались сбалансировать два основных аспекта игры — исследования и головоломки. Миллер с улыбкой поясняет, что игроки в *Myst* условно делятся на тех, кому нравятся или паззлы, или пресловутый exploration. Так что важно все отладить,

чтобы не разочаровать ни одну из фракций. И завершить сериал на мажорной ноте. После выхода *Myst V: End of Ages* Миллер планирует сосредоточиться на абсолютно новом проекте, детали которого он наотрез отказывается разглашать. Только ехидно замечает, что это будет «новый жанр». Нам остается только кивать головами. Этот легендарный человек внушил доверие.

MINI PREVIEW олег иноземцев

Jaws Unleashed

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC **Жанр:** Action **Издатель:** Majesco Games **Разработчик:** Appaloosa Interactive **Сайт:** www.majescoentertainment.com **Дата выхода:** август 2005 года



Appaloosa Interactive известна как со-здательница *Ecco the Dolphin*. Когда мы в свое время увидели этого дельфина-умницу, готового помочь всем и каждому в море, то решили, что в Appaloosa работают сплошь сеятели разумного, доброго и вечного. Как же мы ошибались! Теперь эти сеятели хотят, чтобы мы вжились в роль большой белой акулы из «Челюстей». Вживание подразумевает, что мы должны будем топтить лодки, разрушать пристани и, конечно, жрать человечину — находить в море несчастных пловцов и водолазов, а затем рвать их на куски. Впрочем, если взглянуть на это по возможности отстраненно, концепция кажется весьма любопытной. Все-таки не каждый день нам дают побить акулой. Единственное, что пока неясно, зачем именно нам поедать всех этих пловцов и водолазов.

Дипломатия

PC

Настольная «Дипломатия» прочно вошла в мировой реестр досуговых развлечений наравне с бриджем, покером и монополией. Предсказуемо, что такая игра рано или поздно получит право и на цифровое бессмертие. Наравне с бриджем, покером и монополией.

Виктор Перестукин

О т переброски игры на новый, виртуальный фронт суть ее воздействия на игрока не изменилась. По-прежнему, политическая карта начала XX века, условное разделение на сухопутные и морские юниты, семь стран-участниц, фишки-пешки, аскетизм и строгость художественно-выразительных средств.

Формально игра претерпела минимум изменений и по замыслу издателей обязана привлечь как «дипломатов» со стажем так и адских компьютерных фриков, не признающих настольные игры в принципе. Идея переноса (copy+paste) игры с настольных пространств на виртуальные, тем

Жанр: Strategy **Издатель:** Paradox Interactive **Разработчик в России:** 1С/snowball.ru **Разработчик:** Paradox Interactive **Дата выхода:** сентябрь 2005 года **Официальный сайт:** <http://www.paradoxplaza.com/>



«Дипломатия» вселяет уверенность в крепкие добрососедские отношения.

MINI PREVIEW олег иноземцев

Shadow the Hedgehog

Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube **Жанр:** Action **Издатель:** Sega
Разработчик: Sega **Сайт:** www.sega.com **Дата выхода:** IV квартал 2005 года



Sega делает новую игру во вселенной Sonic. При этом главным героем будет отнюдь не синий ежик. Дожили. Возможно, памятуя о не слишком лестной реакции публики на последние игры про Соника, Sega решила провести весьма своеобразный ребрендинг, заменив синего ежа на черного. Зовут его Shadow. Впрочем, поклонники сериала наверняка с ним уже не раз встречались. В общем-то, со сменой цвета ежа изменилось немножко. Shadow the Hedgehog по-прежнему относится к придуманному Sega жанру «гончих платформеров». Однако настроение игры несколько изменилось. Shadow — это вам не добрый улыбчивый ежик, который только и умеет, что прыгать противникам на голову. Этот, если надо, и из автомата пострелять может, и плазменным мечом покромсать. А уж как глянет на кого-нибудь недобро, так вообще мурашки по коже.



Война с такого ракурса выглядит как нечто курьезное.

не менее, вызывает некоторый скепсис. «Дипломатия» как никакая другая игра зависит от состава участников, от их мировоззрения, если хотите, а также от инициативы, упрятости и азартности собравшихся. Если, скажем, префранс сам по себе, в чистом виде, без атмосферы полуночных-попьяных посиделок, метания канделябров и крепких словечек еще как-то прижился на наших компьютерах, то успех на этой ниве «Дипломатии» на первый взгляд выглядит сомнительным. Игра, как уже было сказано, сводится к передви-

жению фишек по карте, и человеческий фактор здесь — как волшебный порошок Урфина Джюса: оживляет игру, превращает фишки в дивизии, а якорьки во флотилии. Каждый ход — это не просто перемещение фишки из пункта «Тунис» в пункт «Египет», это демарш против соседа Васи, который в свое время самым нахальным образом узурпировал ваши территории. Не забудем-не-простим!

Что же может предложить компьютер? С помощью виртуальных Вась и Петь он постарается создать видимость конфликта. Про-

Человеческий фактор здесь — как волшебный порошок Урфина Джюса. Он оживляет игру, превращает фишки в дивизии, а якорьки во флотилии.

КОРНИ

Настольная игра «Дипломатия» была изобретена в середине 50-х неким господином по имени Аллан Галлахер. Придумав игру и расписав подробно ее правила, Галлахер продал ее. С 1976 года все права на игру принадлежат компании Avalon Hill, Inc. За эти тридцать лет игра разошлась бешеными тиражами, снискав поклонников по всему миру. В России «Дипломатию» официально не издают, и единственная на сегодняшний день возможность приобщиться к мировой игровой традиции — компьютерная версия игры.

граммисты обещают научить искусственных оппонентов обижаться, таить злобу, юлить, хитрить и обманывать. Древний трюк! А попробуйте приучить их выходить со мной на кухню для беседы тет-ат-тет, грозить физической расправой и со словами «Ну ты и дрянь!» покидать игру. Словом, всему тому, что делает каждую партию непо-

вторимой, незыблемой и такой душевной. В любом случае, вместо одиночной (буквально) кампании пользователю будет предложена альтернатива — играть онлайн или вернуться к корням, к настольке. Онлайн-вариант подкупает тем, что канделябр проигравшегося оппонента вам теперь ничем не угрожает.

MINI PREVIEW олег иноземцев

Arc the Lad: End of Darkness

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** RPG **Издатель:** Namco **Разработчик:** Cattle Call
Сайт: www.namco.com/games/arc_the_lad **Дата выхода:** июнь 2005 года



После того, как Final Fantasy некоторое время назад превратилась в MMORPG, удивляясь тому, что Arc the Lad (еще одна очень уважаемая ролевая серия) приобщается к онлайну, не приходится. Хотя Namco не решилась на столь радикальный шаг, как Square Enix. В Arc the Lad вся механика рассчитана на то, что вы будете играть как минимум с тремя, а то и с семью друзьями по сети. End of Darkness, конечно, остается более-менее традиционной японской RPG, однако, на этот раз в игре появится куда больше элементов экшна. Все потому, что разработчикам пришлось отказаться от пошаговых боев и, соответственно, от использования сложной системы меню в сражениях. Очень может быть, что это лишь способствует популяризации сериала за пределами Японии.



Портативная консоль Nintendo DS больше всего похожа на раскладной китайский будильник: это довольно загадочный продолговатый предмет, который легко помещается во внутреннем кармане пиджака. Вот только будильником его функции не исчертываются. Nintendo DS это встроенный Wi-Fi, сразу два экрана и несколько десятков эксклюзивных игр. Александр Лашин проинспектировал новинку, а Виктор Перестукин испытал Nintendo DS в городе. **Фото:** Виктор Горбачев.

Nintendo DS

Двойня

Главный вопрос, который может появиться у вас по прочтению этого материала:

«А стоит ли вообще тратить кровные 200 долларов на покупку Nintendo DS?» Ответ прост, как буква Р. Стоит!

Ни одна другая консоль не вызывает у ее обладателя, даже если он взрослый самоуверенный человек, такого неудержимого щенячьего восторга. В чем причина — сказать сложно. Тут и революционный сенсорный экран, и придуманный для Nintendo DS «пикточерт», дизайн и эргономика консоли... Впрочем, ко всему этому мы вернемся чуть позже.

Вашему автору достался американский вариант Nintendo DS — ее привез с Game Developer Conference человек, чью авторскую колонку вы можете прочесть ближе к концу номера. Существенной разницы между европейской и американской версиями нет. Тем не менее, жителям РФ лучше, конечно, подыскивать вариант европейский — по той простой причине, что «штатовские» зарядные устройства рассчитаны на 110 вольт. Но если у вас есть зарядное устройство для Game Boy Advance SP (идейного предшественника Nintendo DS), поздравьте себя — заряжать им Nintendo DS любой версии вы сможете.



КОРНЕВАЯ КУЛЬТУРА

Внешне Nintendo DS кажется современным и стильным устройством. Стильность оспорить сложно, но современность — заблуждение. DS — чистой воды «возвращение к корням». Еще в 80-х

Nintendo выпускала карманные двухэкранные игры (с них, по всей видимости, и была «слизана» наша «Ну, погоди!»), на которые больше всего и похож ее новый продукт.



ГРЕЕТ НА КАРМАНЕ

В базовый комплект Nintendo DS входит сама консоль, два стилуса (один запасной), зарядное устройство, руководство пользователя, ремешок с touch pad'ом (который можно использовать вместо стилуса) и картридж с демо-версией шутера Metroid Prime: Hunters. Однако я бы посоветовал не экономить и сразу приобрести starter kit от компании Pelican. Тем самым вы запасетесь микрофиброй для очистки экранов, еще двумя запасными стилусами, автомобильным зарядным устройством, наушниками и мешочком для них, защитными наклейками для экранов и двумя коробочками, в каждую из которых помещается три картриджа для DS и три для GBA. Практическое значение набора трудно переоценить. Даже если вы не собираетесь заряжать DS от прикуривателя, то стилусы, в силу их малого размера, очень легко потерять — а значит, запасная пара будет нeliшней.

После запуска консоли можно ее настроить —

выставить имя пользователя, дату, время, цветовую гамму, а также откалибровать нижний сенсорный экран. В дополнение к часам есть и будильник. Но это, скорее, условность: громкости встроенных динамиков явно не хватит, чтобы расшевелить в будний лень половозрелого самца.

Одна из особенностей DS обнаруживается сразу: из любого приложения нельзя выйти в операционную систему. Чтобы прервать игру, приходится выключать и снова включать консоль. Не слишком удобно, хотя к этому быстро привыкаешь.

ДАЙТЕ ДВЕ!

На сегодняшний день далеко не все игры используют второй, сенсорный экран DS — так называемый touch-screen. Зачастую его использование в том или ином приложении попросту притянуто за уши. Например, в гонку Ridge Racer можно играть, не вынимая стилус, а в великолепной Super Mario 64 он нужен разве что для

многочисленных мини-игр. Но пример Metroid Prime или симулятора Feel The Magic XY/XX (где с помощью сенсорного экрана можно, натурально, задувать свечи) демонстрирует, что компании-разработчики очень скоро начнут выдавать игры, в которых touch-screen будет органичной и обязательной вещью.

Впрочем, даже если забыть, что нижний экран Nintendo DS — сенсорный, он в любом случае ненужный и прекрасно подойдет для отображения, допустим, карты местности (как в Super Mario 64) или схемы трассы (как в Ridge Racer). При этом основной игровой экран — верхний, — не перегружается справочной информацией, а играть становится удобнее — чтобы оценить диспозицию, достаточно просто перевести взгляд несколькими сантиметрами ниже.

Графические возможности Nintendo DS освоены уже сейчас. Утверждалось, что по мощности консоль соответствует чуть ли не Nintendo 64. Игры на DS выглядят действительно глямурно,





Здесь дуют

Лучшие игры для Nintendo DS по мнению XS Magazine



SUPER MARIO 64 DS

Nintendo

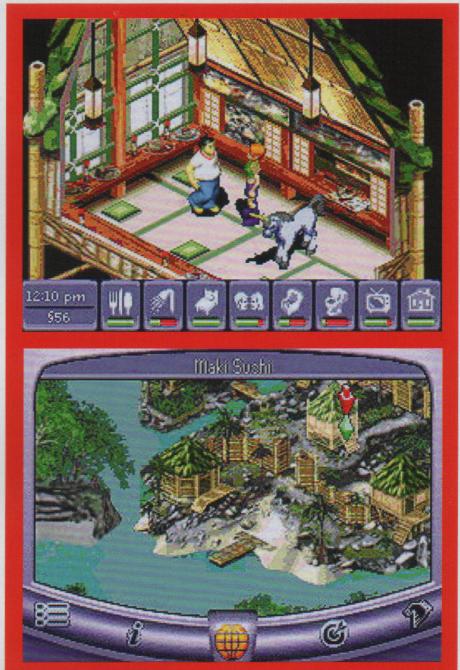
После выхода на Nintendo 64 платформер об усатом сантехнике получил негласное звание «Лучшей игры всех времен». Отстоять это звание в 2005-м у Super Mario 64 вряд ли получится, но на «Лучшую игру для DS» он претендует со всеми на то основаниями. А косметические изменения (вроде того, что дракончик Йоши выступает основным персонажем) вносят необходимый элемент новизны.



FEEL THE MAGIC XY/XX

Sega

Новая игра от создателей ежа Соника — некогда культовой Sonic Team. Как ни странно, не платформер, а коллекция мини-игр, объединенных сюжетом о протагонисте, завоевывающем сердце своей возлюбленной. Отличный визуальный ряд в духе арт-деко шестидесятых годов и возможность самому задувать свечи, пользуясь собственным ртом и сенсорным экраном DS, уже принесли Feel The Magic, изданной в Европе как Project Rub, славу абсолютного уникума.



THE URBZ: SIMS IN THE CITY

EA Games

На удивление достойный перенос Urbz — среднебюджетного клона The Sims — на портативные платформы. Дух и аддиктивность оригинала сохранены, что обеспечило игре достаточно приличные продажи. За временным неимением оригинальных The Sims на DS любители жанра вполне могут довольствоваться Urbz и даже остаться при этом довольны.

ЦВЕТНОЙ

Сейчас Nintendo DS выпускается в корпусах двух тонов — стандартный «серый металлик» и голубой. Голубые, правда, доступны только в Японии. Однако уже появляются (хотя и в единичных экземплярах) custom-модели. Например, активно ротируемый рэппер 50 Cent дал себе Nintendo DS, раскрашенный «под камуфляж».



но отсутствие отдельного графического процессора и сглаживания текстур не позволяют назвать 3D-графику DS чем-то умопомрачительным. Впрочем, скромные размеры экрана сглаживают графическое несовершенство, а про контраст с двухмерными «игрушечками» для GBA мы вообще умолчим.

Новая консоль использует собственный формат картриджей, несовместимый с Game Boy Advance. Благодаря этому картриджи для DS существенно меньше в размерах и больше по емкости. Однако не следует ждать от DS длинных полноэкранных видеоороликов — впихнуть их в миниатюрные картриджи все-таки невозможно. По той же причине нет и длинных музыкальных треков отличного качества. В играх для Nintendo DS есть вполне приличный стереозвук и неплохая музыка, но сделать что-то ошеломительное не позволяет архитектура консоли.

ТОЛЬКО ТРОНЬ

Но перейдем же к тому, ради чего, собственно, и покупают Nintendo DS — к играм. Первые же минуты знакомства с DS не оставляют и тени сомнений: сенсорный экран в портативной консоли не просто уместен, он — необходим. Если крутить пальцем барабанку в Ridge Racer непривычно и по большому счету неудобно, то демоверсия Metroid Prime: Hunters, единственного пока шутера на Nintendo DS, демонстрирует, что играть в FPS сидя в метро или приставая в оч-

реди можно с тем же отягом, что и дома за настольным компьютером. Вдя стилусом по нижнему экрану, мы перемещаем прицел и поворачиваемся. Передвигаемся с помощью клавиш управления. Стреляем левым «шифтом». В это трудно поверить, но такая система работает, чему способствуют скромные габариты DS: можно держать консоль левой рукой, управляясь со стилусом правой.

БЕЗ ПРОВОДОВ

Встроенный Wi-Fi превращает DS в многофункциональный электронный коммуникатор: с его помощью можно «чатиться» и играть в многопользовательские игры, находясь на расстоянии до сорока метров от другой консоли. Оценить Wi-Fi можно даже вне игр, с помощью пиктоТата — уникальной затеи, позволяющей пользователям общаться, не просто обмениваясь текстовыми сообщениями, но и посыпая друг другу изображения, нарисованные стилусом на сенсорном экране. Кириллица при этом не поддерживается, но возможность писать текст от руки и рисовать картинки позволяет забыть о такой мелочи. Какие именно картинки мы посыпали во время «испытания» пиктоТата, вы, думаю, живо себе представляете.

ЧЕ НА ЧЕМ

Что же касается игр, то пока хитов на Nintendo DS немного. Главный — это Super Mario 64 DS, ремейк культового платформера

для Nintendo 64. Другая игра, представленная вместе с консолью — Ridge Racer DS, тоже ремейк гонки с N64. Не стоит забывать и о том, что на DS прекрасно себя чувствуют игры для Game Boy Advance — правда, только в однопользовательском режиме.

Зато мультиплер самих DS'овских игр (реализованный через Wi-Fi) приятно удивляет. Во-первых, тем, что многопользовательский режим поддерживается огромным количеством игр — вплоть до, простите за повышенный интерес, Super Mario 64. Еще больше радует, что для того, чтобы сразиться «вмногером», необязательно всем участникам покупать картриджи с одной и той же игрой. Если один игрок запустит на своей консоли многопользовательский режим, а остальные выберут в меню пункт Download Play, клиентская часть скачается за пару минут, и можно будет начинать.

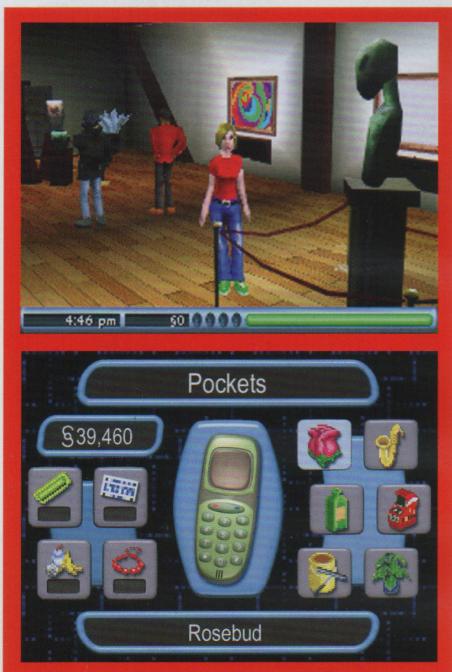
Вообще же, пятнадцатилетнее лидерство компании Nintendo на рынке портативных платформ говорит о многом. И если сейчас подборка игр для Nintendo DS оставляет желать лучшего (хотя не забывайте о поддержке игр для GBA!), то уже через полгода нам будет из чего выбирать. К тому же, второй сенсорный экран — безусловная революция в области не только карманных, но и всех остальных консолей. И купить двухэкранное чудо от Nintendo стоит хотя бы ради того, чтобы узнать, каково же это — самому задувать свечи в видеоиграх.





Послезавтра

Что стоит ждать обладателям Nintendo DS



THE SIMS 2

Electronic Arts

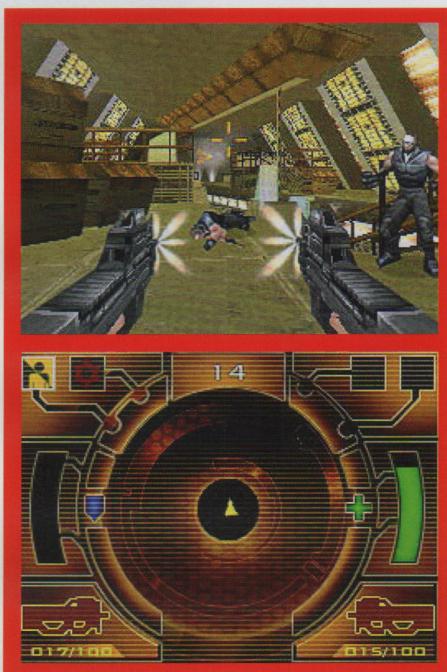
Представить, как будут выглядеть The Sims на карманный консоли, в целом довольно сложно. Но можно точно сказать, что это будет похоже на The Sims. И сомневаться в том, что игра появится на DS, на самом деле не приходилось. В конце концов, самый продаваемый игровой франчайз за всю историю просто не мог пригнорировать новую революционную платформу.



NINTENDOGS

Nintendo

Симулятор щенка — это вполне в духе DS. Игрок выращивает собачку, которую можно гладить и чесать за ушком (стилусом), кидать ей мячик (тоже стилусом), убирать за ней какашки (вы не поверите, стилусом!) и даже отдавать ей команды (на этот раз все-таки голосом, через микрофон). Можно не сомневаться, Nintendogs окажется совершенно гениальной игрой, в которую, однако, будет совершенно невозможно играть более тридцати минут.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

EA Games

Rogue Agent сложно назвать игрой, снискавшей успех на «больших» консолях. Тем не менее, EA полны энтузиазма в отношении версии для DS. Оно и понятно: играть в FPS, прицеливаясь стилусом, как показала практика, намного удобнее, чем ворочать прицел стиками на геймпаде.



Машина времени

Atari Flashback



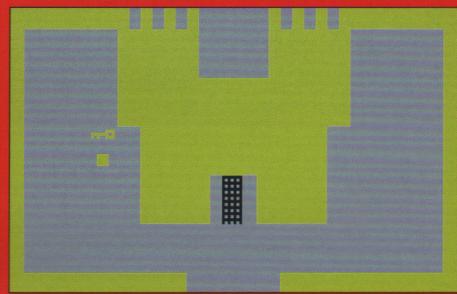
BATTLEZONE (1983)

Одна из самых известных игр для Atari 2600. В 90-х ее в очередной раз вспомнили добрым словом, когда подоспело время ремейков. Благо новая версия, повествующая о борьбе Советского Союза с Соединенными Штатами, вторгшимися на прародину славян — Луну, стала настоящим событием. Первоисточник же щеголяет отменными (по состоянию на 1983 год) графическими решениями и неординарным геймплеем. Игра в эту уродливую тосклившую дрянь практически невозможно. Но играть, вот парадокс, нужно.



CENTIPEDE (1983)

Поначалу автор этих строк посчитал, что управляет космическим кораблем и уничтожает из бортовых орудий назойливых пришельцев. Но, как мне тут объяснили, — корабль на самом деле совсем не корабль, а волшебная палочка. И инопланетян тут тоже нет — есть только жучки, паучки и грибочки. А так сразу и не скажешь! Вот она, мощь трех пикселей — можно нарисовать фигу, и она будет одновременно похожа и на мууху, и на слона. Centipede, впрочем, проект хороший. В него даже можно играть.



ADVENTURE (1980)

Можно сказать, в какой-то мере прародитель всего и вся, в первую очередь — собственно жанра adventure. Выглядит славный предок следующим образом. По тоскливым однотонным локациям, символизирующими коридоры средневекового замка, бродит одинокий пиксель и собирает разные предметы. В первую очередь — ключи. Поэтому что ключи открывают двери. Настоятельно рекомендуем ознакомиться, чтобы понять, из какого убожества вырос жанр квестов, и что бы с ним было, не влейся в него кровушка interactive fiction.

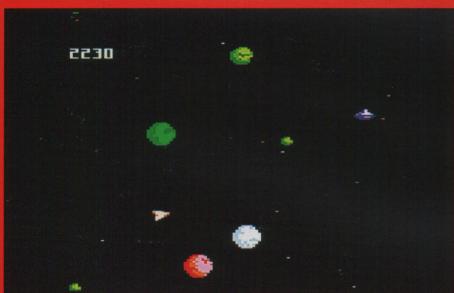
Atari Flashback до наших палестин вряд ли когда доберется. Тут спрос на ностальгический агрегат с двумя десятками игр* с Atari 2600 и Atari 7800 не очень-то велик. Однако если вас занесет в Европу или ближайший интернет-магазин — не пожалейте 40 евро. Это вполне разумная трата для любителя игрового ретро.

*Из двадцатки прошитых в Atari Flashback игр мы выбрали дюжину самых любопытных образцов.



Большинство из нас или совсем не застало классические игровые приставки Atari, или же ознакомилось с ними как-то урывками и по недоразумению. Когда в первой половине 80-х страшные четырехбитные агрегаты были hi-end развлечением и хитом продаж, по эту сторону железного занавеса играли разве что в городки и пластмассовых индейцев. Массово в Россию пиратские варианты Atari (с названиями вроде Rambo) стали попадать только в конце 80-х или начале 90-х. То есть, практически одновременно с бумом Dendy. К тому моменту Atari стала уже настолько морально устаревшим явлением, что приобрести это чудо инженерной мысли можно было только по незнанию — когда рядом стоит русифицированный вариант NES, на подобное бараクロ не позарышся.

Когда в 80-х страшные четырехбитные агрегаты были hi-end развлечением и хитом продаж, по эту сторону железного занавеса играли разве что в городки и пластмассовых индейцев.



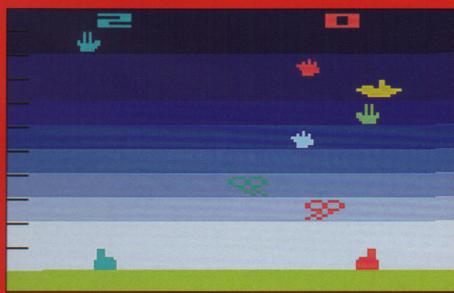
ASTEROIDS (1981)

На нас летят космические тела, больше похожие на планеты (есть даже натуральный Сатурн), чем на астероиды. Нужно отстреливаться. Прибавить к этому можно только то, что шутер из Asteroids никудышный, но когда-то в ряду себе подобных проект блистал так ярко, что заслужил себе вечную славу. Позже ушлые люди даже сподобились на какой-то дешевый ремейк для первой PlayStation.



CRYSTAL CASTLES (1984)

Медвежонок бегает по комнатам и собирает драгоценные камни — только так он может выбраться из загадочных Кристальных Замков! Интригует? То, что герой Crystal Castles — косолапый мишка, можно узнать, только взглянув на этикетку картриджа. Вообще же это некое трехпиксельное недоразумение, перемещающееся по уродливым изометрическим локациям самых жутких расцветок и творящее какое-то натуральное непотребство. Очень неплохая игра.



AIR-SEA BATTLE (1997)

Знакомые всем «Башенки» с элементами Paratrooper. Только дата изготовления — 1977 год, а значит подобные аналогии хоть и показательны, но вопиюще некорректны. Air-Sea Battle прост до одурения, но как и все игры в духе Scorched — вполне играбелен и по сей день. Естественно, это относится только к режиму для двух игроков. Конечно, соревноваться в сбивании самолетиков и с самим собой, но в таком случае не помешает предварительно озабочиться разделением сознания напополам. Так интереснее.

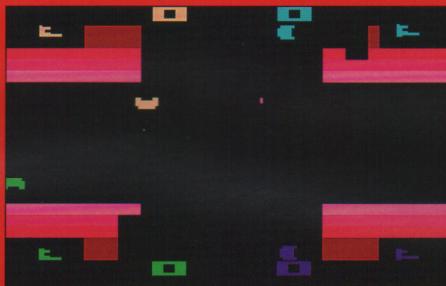


Это почти как EyeToy —
игрушка для компании.
Причем желательно, чтобы
компания была навеселе.



SOLARIS (1986)

Игровой вариант произведения Станислава Лема. И без прибалтийских актеров. Зато с кучей пушек и враждебной инопланетной расой зилонов. Этих сволочей необходимо обнаруживать в космосе, перемещаясь по галактической карте, потом брать на себя ручное управление и убивать супостатов десятками, разрушать их базы и спасать однополчан. Игра позднего периода. Способна похвастаться настоящими инновациями в области геймплея. Впрочем, лучше бы ей оставаться простым шутером — местная карта ни к черту не годится.



WARLORDS (1981)

Безоговорочный выбор редакции. К заслуженной линейке стратегических игр не имеет ровным счетом никакого отношения. Зато имеет прямое отношение к Breakout. Или — если так понятнее — ко всяческим арканоидам. Разница в том, что здесь упор сделан на мультиплеер. Помимо вас в арканоид на выживание играет компьютерный идиот — глупый, но удачливый. То есть, на экране присутствуют аж четыре команды, гоняющие шарик для пинг-понга в сторону друг друга. Можно (и нужно) играть вдвоем, избивая ботов, а потом устраивая разборки между собой. Занятие вполне способно затянуться на несколько часов. Прошла четверть века, а аддиктивность до сих пор зверская.



BREAKOUT (1978)

Все знают, что такое Arkanoid. Мало кто знает, что такое Breakout. А между тем — это практически то же самое, только датируется 1978 годом! Как и в случае со многими играми, поставляющимися в комплекте с Atari Flashback, тут важно чувство причастности к чему-то корневому, изначальному. Поздние арканоиды в сто раз краше, но начиналось все именно с этого неказистого и незамысловатого образца. И с тех пор принципы ничуть не изменились.

ТРИ ПРИЧИНЫ

С загнивающим Западом ситуация была принципиально иной. Для нас Atari — странный артефакт. Там — настоящая легенда, одна из ключевых вех в истории развития индустрии интерактивных развлечений и один из символов 80-х. А потому появление Atari Flashback, рассчитанной в первую очередь на ностальгирующую публику, штука вполне оправданная. Для нас это интересно сразу по нескольким причинам. Это хороший повод ознакомиться с историей. Это хороший повод воскресить воспоминания — вот только, скорее, не восьмидесятнические, а начала девяностых. Это хороший повод устроить пьяное веселье перед телевизором, когда веселая компания с улюлюканьем тычет пальцами в три пикселя, бегающими за четырьмя пикселями. Все понимают, что это мегаклассический Battlezone, но менее смешно от этого не становится.

ИСТЕРИЧЕСКИЙ ЭКСКУРС

Важно понимать, что к той самой компании, которая выпускала Atari 2600 и Atari 7800, нынешняя Atari отношение имеет весьма отдаленное. В 80-х индустрию видеоигр постиг глубокий кризис, из которого одни из пионеров консольного рынка выбрались так толком и не смогли. В 90-х ими были выпущены портативный Atari Lynx, странная приставка с очень хитрой архитектурой Atari Jaguar, а также CD-расширение к этому самому «Ягуару». О существовании Lynx в России мало кто подозревает. Да и на Западе, если честно, тоже. Jaguar не смог завое-

вать хоть какую-то пристойную аудиторию, а разработчики не стремились активно осваивать систему. Даже несмотря на то, что потенциально она способна была показывать очень неплохие результаты. Девелоперы старались обойтись малой кровью, а потому «ягуаровские» игры смотрелись невпечатляюще и никак не соответствовали декларируемому 64-битному уровню. Легендарная компания ушла с молотка, и спустя некоторое время права на ее наследие осело у французов из Infogrames. Галльское издательство тогда испытывало ощущимый подъем. И сначала — имиджа ради — запустила линейку игр под лейблом Atari. А еще чуть позже, неожиданно для всех, объявило о том, что пришло время переименоваться. И теперь лягушатники никакие не Infogrames, а именно Atari — легитимные преемники американских столпов игрового рынка периода его формирования. Просуществовав в таком виде несколько лет, французы дошли и до перевыпуска приставок. Что с одной стороны некоторые блюстители чистоты могут воспринять как откровенную наглость, с другой — как настоящее благо. Atari Flashback — вещь хоть и очень своеобразная, но по нынешним временам уникальная. Ну скажите, кому сейчас придется в голову выбросить на рынок видеозмененную консоль двадцатипятилетней давности? Да еще и заклеить половину парижских биллбордов рекламой подобной ретродиковинки.

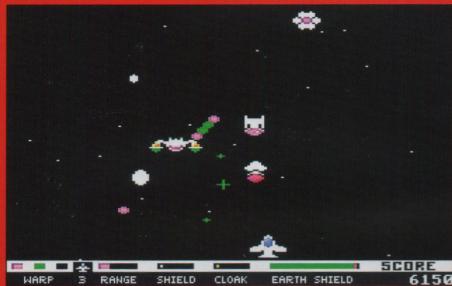
СЕНЯ, ДИЧЬ!

Собственно, Atari Flashback — это черная коробочка с двумя маленькими и, чего уж скры-

На Западе ситуация была принципиально иной.

Для нас Atari — странный артефакт. Там — настоящая легенда, одна из ключевых вех в истории развития индустрии интерактивных развлечений и один из символов 80-х.

вать, страхолюдными джойстиками. Никаких слотов для картриджей не предусмотрено — не то сейчас время. В память прошло 20 самых-самых игр с Atari 2600 и Atari 7800, разработанных самой компанией-производителем в тепличных условиях. Больше, если честно, и не нужно. Двух десятков наименований отборной ретродичи хватает за глаза. К тому же, в половину предложенных нашему вниманию проектов играть нынче практически невозможно. Да что там в половину! В одиночестве сидеть за Atari Flashback — занятие бессмысленное. Больше чем на час вас, вероятно, не хватит. Это почти как EyeToy — игрушка для компании. Причем, как уже упоминалось, желательно, чтобы эта компания была еще и изрядно навеселе. Даже однопользовательские ужасы будут смотреться захватывающе. Сейчас как раз наступило то самое время, когда бегающие по экрану треугольнички и квадратики снова интересны.



PLANET SMASHERS (1990)

В 1990 году еще находились идиоты, которые выпускали игры для Atari 7800. По очевидному, не очень забавному и ни разу не счастливому стечению обстоятельств эти жертвы рынка занятости трудились в компании-производителе чудесной и до смертного извращения приставки. Planet Smashers — очень приличный образец вертикальных скролл-шутеров. Приличный, если сравнивать его с чудовищами начала 80-х.



DESERT FALCON (1987)

Если название Desert Falcon вызывает у вас ассоциации с Desert Strike, то, вопреки здравому смыслу, эти ассоциации в целом верны. Изометрическая стрелялка вызывает подозрения в том, что разработчики шестнадцатибитной вертолетной классики явно видели Desert Falcon. Подозрения на вероятно абсолютно беспочвенны, но отдельаться от них очень трудно. Смотрится все это безобразие лучше некуда — в 1987 уже научились делать так, что летящий над пустыней орел по крайней мере похож на что-то, обладающее крыльями. В данном случае на крылатого крокодила. Это чудище летает между пирамид и сфинксов, стреляет во все подряд и — по официальной версии — ищет сокровища.



SKY DIVER (1978)

Если разобраться, что в этой игре-недоразумении нужно делать, от нее даже можно получить удовольствие. Рассчитана она исключительно на двух игроков, которым предлагается поупражняться в прыжках с парашютом. Летящего головастика нужно не только сбросить с самолета, но еще и помочь ему раскрыть шарик над головой и приземлить на специальную площадочку. Проще убить урода.

Наши «Звездные войны» — какие они?



Наши «Звездные войны» —
какие они?



question of the month

Культовые и международные бренды все чаще попадают в руки отечественных разработчиков. Компания «Нивал» получила *Heroes of Might & Magic V*, «МиСТ ленд – ЮГ» получила *Jagged Alliance*, «Акелла» получила «Пиратов Карибского моря», GSC Game World получила «Александра». Тенденция очевидна, в скором времени наши умельцы получат доступ к играм общемирового значения. В светё грядущей премьеры нового эпизода «Звездных войн» мы решили поинтересоваться у ряда российских разработчиков — сумеют ли они выполнить заказ дедушки Лукаса, если таковой поступит? Предлагаем пофантазировать — как будет выглядеть ваша игра по «Звездным войнам»?



Владимир
Николаев

Генеральный директор
Burut CT
Игры: *Kreed*,
«Златогорье I-II»
Сейчас работает над:
«Трудно быть богом»,
East Front



Андрей
Белкин

Продюсер/гейм-дизайнер,
«Акелла»
Игры: «Век парусников»,
«Рыцари морей»,
«Бой с тенью»
Сейчас работает над:
Swashbucklers: Blue & Grey, *Rage Rider*

Мы имеем большой опыт в ролевых играх. В создании большого игрового мира, настройках ролевой системы, характеров персонажей, в оживлении игрового мира. У нас есть современный движок, на котором сейчас, совместно с «Акеллой», ведется разработка нелинейной RPG «Трудно быть богом». Так что, я думаю, это будет нелинейная ролевая игра с живым миром во вселенной «Звездных войн».

Я, если честно, не совсем согласен с объявленной тенденцией: лицензия Star Wars ни под каким союзом в лапы отечественных разработчиков не попадет. На то есть масса «политических» причин — но не жалует LucasArts всех подряд и все тут.

Но если на минуту представить, то... то я бы хотел делать приключения Чубакки! Можно даже без Хана Соло. Да! Это самый плюшево-фрикнутый перец во всей серии! Обязательно аркаду. В стиле *Donkey Kong Country*. Вот!

ЛИЦ. №20805, №20807 от 18.01.03 г., выд. Министерством РФ по связи и информатизации г. Москва



STELT TELECOM
Telecommunication alternatives

ЭКОНОМИЯ НА ЗВОНКАХ ДО 75%
ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ ПО РОССИИ И МИРУ

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ!!!

Традиционная телефония! IP-телефония!
Уникальное решение вопросов телефонизации офиса

Пригласите нашего менеджера для демонстрации услуги, и он будет у Вас в течение дня!

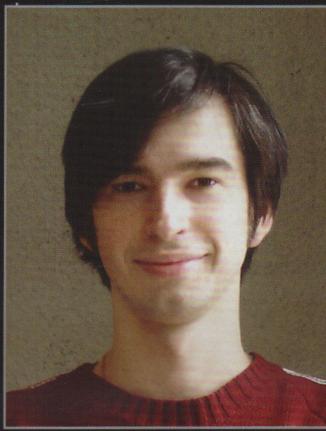
Москва, 1-й Земельный переулок, д. 7/2, тел.: 775-75-70, 745-22-22, sales@stelt.ru, www.stelt.ru

question of the month



Антон
Юдинцев

Генеральный директор
Gaijin Entertainment
Игры: «Бумер: Сорванные
башни»
Сейчас работает над:
«Полет фантазии»,
«Адреналин», «Волкодав»



Ярослав
Астахов

Менеджер проектов
«МиСТ ленд – ЮГ»
Игры: «Код доступа: Рай»,
«Власть закона»,
«Альфа: Антитеррор»
Сейчас работает над:
Jagged Alliance 3D, Warfare

Отлично будет выглядеть! Во-первых, в наших «ЗВ» будут очень качественные поединки на световых мечах, с акробатикой и фехтованиям.

Во-вторых, в них будут настоящие джедайские навыки — такие, например, как предвидение, которые сильнейшим образом изменят игру и приблизят ее к подлинному духу «ЗВ». Естественно, будут и классические способности.

В-третьих, окружающие люди (и нелюди) будут достаточно самостоятельны.

В-четвертых, в ней нельзя будет победить только грубой силой.

Звездные войны — сага о смелых, решительных и находчивых, сага о неравной борьбе. Такой же должна быть и игра.



Андрей.
«Кранк»
Кузьмин

Директор
KranX Productions
Сейчас работает над
неанонсированными
мегапроектами

По вселенной «ЗВ» сделаны уже сотни игр, быть оригинальным очень и очень сложно. На наш взгляд, имеет смысл делать игры, которые опираются на наиболее характерные для вселенной вещи: джедай и космические бои. Наша игра — это эпическое повествование про джедая (или сита), который разит врага, управляя космическим кораблем, используя лазерный меч и Силу. И, конечно, под музыку лондонского симфонического оркестра. А вообще хотелось бы сделать масштабную онлайновую сагу!

Я бы сделал удивительный по своей циничности puzzle, то есть именно ту игру, где нужно сложить из кусочков общую картину. Для этого сначала разбил бы все вышедшие эпизоды «Звездных войн» на логические микроприключения, а затем добавил бы туда материалы, не вошедшие в финальный монтаж. Очевидно, что таких должно было оставаться очень много после съемок и они крайне интересны фанатам киносаги. Сам по себе этот контент был бы уже ультрапривлекательным USP (unique selling point) для нашей целевой аудитории. Зрители ковырялись бы в тысячах кусочках любимых фильмов, собирая из них большой портрет бородатого Джорджа Лукаса. Теперь оригинальный геймплей: если вставляешь кусочек неправильно, при его просмотре звучит голливудская озвучка (или звуки съемочной площадки). А вот если правильно (!) — то озвучка Гоблина (и таким образом аудитория становится шире в разы). Короче: чистый неоскверненный хардкорными игровыми жанрами фан для любителей кино. Продажи атомные.

Я ЗАСТАВЛЮ СЕБЯ УВАЖАТЬ!



■ FULL SPECTRUM ■ **WARRIOR**™



ИГРА ОСНОВАНА НА ПРОГРАММЕ ТРЕНИРОВКИ,
РАЗРАБОТАННОЙ ДЛЯ АРМИИ США*

ЖИЗНИ БОЙЦОВ ИЗ ОТРЯДОВ ALFA И BRAVO ЗАВИСЯТ ОТ ТВОИХ РЕШЕНИЙ

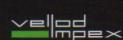
*Армия Соединенных Штатов не спонсирует и не поддерживает данную игру.



PlayStation®2



По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. (095)787-0775



Full Spectrum Warrior © 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum Warrior® are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. PlayStation® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

**ИГРА XS
MAGAZINE**
★★★★★ GAME OF THE MONTH

Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово — всегда.



Значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.

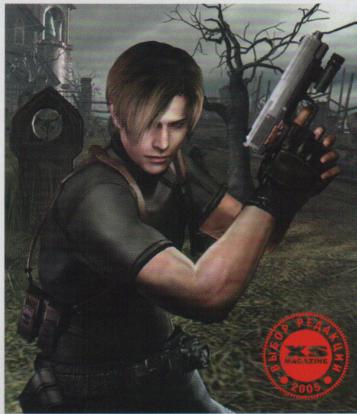
★★★★★
Событие в индустрии!
Живая классика!

★★★★★
Достойно! Автор увлекся, сдал статью с опозданием.

★★★★★
Зачет. Можно брать, но осторожно.

★★★★★
Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.

★★★★★
Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.

**ИГРА XS
MAGAZINE**
★★★★★ GAME OF THE MONTH**Resident Evil 4**

Лучший Resident Evil, лучшая игра на GameCube, лучший horror всех времен. Вы не сможете спать спокойно, если не купите RE4. А если купите, то тем более не сможете.



Стр. 86

**Tekken 5**

Нравится вам или нет, но это всего лишь (или наконец-то?) очередной Tekken.



Стр. 90

**Казак II.
Наполеоновские
войны**

Несспешная долгоиграющая война по всем канонам наполеоники. Живая история.



Стр. 94

**Silent Hunter 3**

Без пяти минут подводный шедевр. Понравится всем, независимо от.



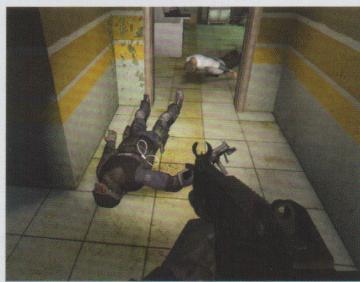
Стр. 98

**GTR**

Тотальный реализм не столько пугает, сколько затягивает.



Стр. 100

**SWAT 4**

Идеальный баланс между вдумчивой тактикой и жестким экшном.



Стр. 102

**God of War**

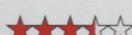
Энергичная, драйвовая, в меру разнообразная и отчасти неглупая игра. Практически хит сезона.



Стр. 104

**Нибиру: Посланник богов**

Несмотря на эзотерический антураж, «Нибиру» вовсе не несет гигантской смысловой нагрузки, что делает игру легким и приятным занятием.



Стр. 106

**Ace Combat 5: The Unsung War**

Красивая, но не шокирующая. Увлекательная, но без претензий. Всего лишь очередная часть сериала.



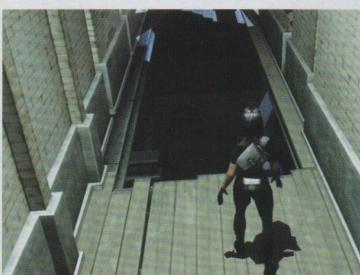
Стр. 107

**Act of War**

Не примечательная геймплейем игра с шикарной графикой, эффектной подачей сюжета, торжественно-грозной музыкой и пафосными речами президента. Проект на один раз, но этот «раз» запомнится надолго.



Стр. 108

**Stolen**

Splinter Cell для непрятательных.



Стр. 109

**Altered Beast**

Заготовьте тренированный палец — для активного нажатия на кнопку удара, и хорошее настроение — для адекватного восприятия всего этого трэш-веселья. Мы выбираем вечер, окрашенный в цвет крови!



Стр. 110

**The Sims 2: University**

Вы любите The Sims 2, никогда не учились в вузе и голосовали против рекламы пива на ТВ? Тогда игра для вас.



Стр. 111

**SpellForce: Shadow of the Phoenix**

Shadow of the Phoenix — в лучшем смысле слова обыкновенный аддон. В нем нет ничего концептуально нового, зато уйма приятных свежих мелочей. Разве что сюжет глуповат...



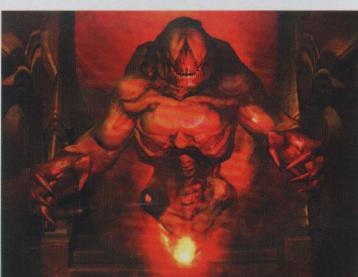
Стр. 112

**TimeSplitters: Future Perfect**

Future Perfect могла бы стать идеальной игрой, удали разработчики чуть больше внимания одиночному режиму.



Стр. 113

**Doom 3: Ressurection of Evil**

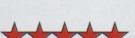
Классический до зевоты шутер на отличном движке. Если соскучились по пентаграммам и пластиковым монстрам — добро пожаловать.



Стр. 114

**Jets'n'Guns**

Безусловно, лучший за последние 10 лет скролл-шутер для РС.



Стр. 116

Resident Evil 4

Вечера на хуторе



**ИГРА XS
MAGAZINE
НОМЕРА**
★★★★★ GAME OF THE MONTH

GameCube

Жанр: Action/horror
Изатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Сайт: <http://capcom.com/re4>

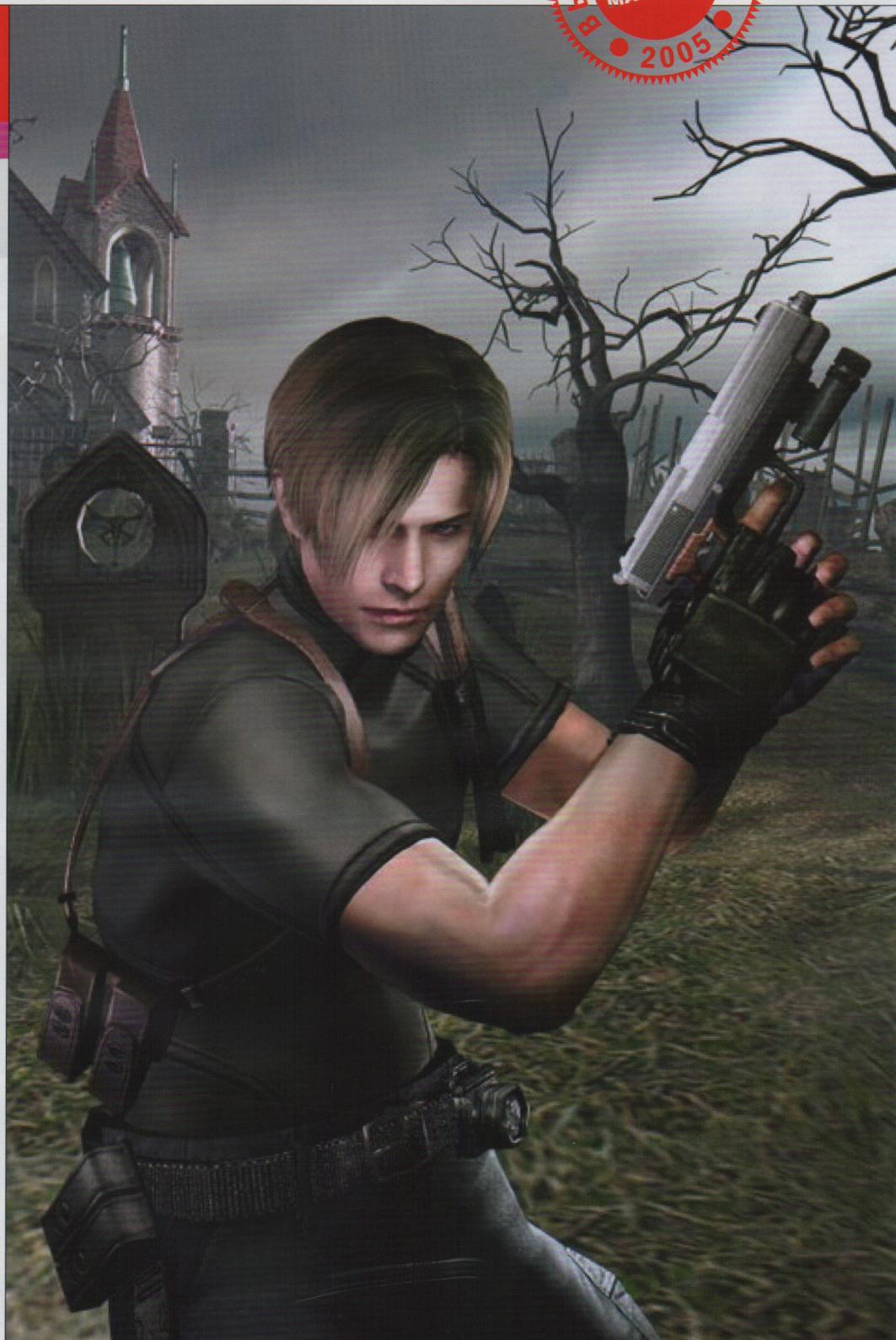
Если бы года три назад кто-нибудь предположил, что в новой Resident Evil вообще не будет зомби, его бы сочли сумасшедшим. Тем не менее, факт — формально в Resident Evil 4 зомби нет. Но это, без вопросов, лучшая игра серии.

Александр Лашин

3 накомство с Resident Evil 4 — это такой постепенный сеанс шоковой терапии. Шок первый — как видеоигра может выглядеть настолько красиво. RE4 не просто красива, она восхитительна. Наверное, это самая визуально впечатляющая видеоигра на данный момент. Не верьте скриншотам: они передают лишь часть графического великолепия, и только. На экране телевизора новая Resident Evil просто ошеломляет. Теперь, кстати, это честное, бескомпромиссное 3D. Пререндеренные фоны остались в прошлом.

DEGOLLACION

Шок второй — в RE4 много экшна. Жесткого, брутального, мясного экшна. С волшебной системой прицеливания, точечной стрельбой по отдельным частям тела и кровавыми хэдшотами. Игра намного быстрее и беспощаднее всех предыдущих частей. Сумасшедшие крестьяне (кстати, шок третий — это не зомби) хоть и выглядят тормознuto, но иногда не прочь выдать короткие пробежки или швырнуть в глав героя топором. Который можно под-



СМОТРИТЕ ТАКЖЕ COLD FEAR



Зазевавшегося крестьянина можно красиво ударить ногой. Если ударить по голове, она слетит с плеч.



Да, в Resident Evil 4 можно ходить не только через двери.



Чувак с бензопилой — самый веселый NPC в игре. Мешок у него на голове изнутри наполнен kleem «Момент».



Промахнуться сложно. Да и кадило против гранатомета как-то не котируется.



Теперь крестьянину некуда будет есть. И не на что шапку надеть.



Моби Дик или рыба Франкенштейна? Короче, не мудрый пескарь.

стрелять прямо в воздухе. Шок четвертый — старые рефлексы не работают. Вообще. Ко всему приходится привыкать заново. Такое чувство, что Resident Evil 4 делалась специально для людей, искренне ненавидевших все предыдущие части. И все то, что считалось недостатками, было ис-

правлено. Для сохранения больше не нужны баночки с чернилами. Сражения быстрые и эффектные. Инвентарь с жалкими пяти клеточками разросся до арсенала внушительных размеров. И, наконец, шок пятый. При всем вышесказанном, это — стопроцентный Resident Evil. Просто чудо какое-то.



Resident Evil 4 не просто красива, она восхитительна. Визуальный ряд оставляет далеко позади абсолютно все игры, выходившие на текущем поколении консолей. Лучший из поводов купить GameCube!

БОЕКОМПЛЕКТ

- ▢ Можно просто купить Resident Evil 4. А можно сделать это не просто.
- ▢ Можно взять Resident Evil 4 Collector's Tin — коробочку, в которую помимо собственно игры вложена книга с историей серии и диск с саундтреком. Стоит такое счастье \$90 — сущий пустяк для прожженного фэна.
- ▢ Можно приобрести стильный геймпад, выполненный в виде бензопилы. Цена вопроса — \$50.
- ▢ Можно раскрасить свой GameCube тематическими узорами — соответствующая аппликация стоит всего \$10.
- ▢ И, наконец, можно приобрести за \$20 официальный Strategy Guide от компании Prima и не мучиться над особо сложными моментами.

LOS ALDEANOS

Обычно рассказывать про сюжеты Resident Evil — занятие довольно бесполезное. Но в нашем случае парой слов обмолвиться вполне можно. Через шесть лет после кончины Raccoon City случилась неприятность — некто похитил дочь президента США и увез куда-то в Европу. На поиски послали лучшие кадры, в числе которых — сюрприз! — Леон Кеннеди из Resident Evil 2. Собственно, из всей опергруппы к зада-

нию приступил только он — остальные погибли даже не «при исполнении», а прямо перед оным.

Где именно происходит действие — сказать сложно. Долбанутые крестьяне вовсю ругаются по-испански, так что можно предположить, что президентскую дочку увезли именно в Испанию. Впрочем, с точно таким же успехом это могла быть и Мексика, и Южная Америка. Локации Resident Evil 4 — это такие типовые деревни латиносов, которым



Городские жители не понимают местного быта.



Товарищ явно увлекается вахабизмом.



Преодоление порогов весьма экстравагантным способом.



Полная трехмерность — это не только красиво. Это еще и всевозможные оптические приборы.

что-то проникло в мозг. И поэтому латиносы ходят почти как зомби и бросаются на всех чужаков без разбора.

CAMPESINO SIN CABEZA

Если вы всегда считали, что игры Resident Evil — скучные, тормозные и бестолковые, вы попробуйте RE4. Если вы любили серию за саспенс, атмосферу и все остальное — у вас просто нет выбора. Вы тоже полюбите RE4. И все потому, что не любить RE4 невозможно. Нельзя не любить новую систему контентных действий и атак. Нельзя не любить возможность снести крестьянину голову метким выстрелом из шотгана. Нельзя не любить крестьянина с отстреленной из шотгана головой, делающего несколько шагов, прежде чем упасть. Нельзя не любить это море разнообразнейшего оружия, начиная от банальных ножика с пистолетом и закан-

чивая настоящей снайперской винтовкой. Да, боевая система RE4 — просто чудо как хороша.

EL NUEVO MAL

Но ко многому придется привыкать. К тому, что персонаж поворачивается черезсчур медленно для такого бескомпромиссного экшна. К тому, что из-за этого необходимо максимально грамотно выбирать позицию для отстрела крестьян. К тому, что крестьяне теперь ходят толпами и нападают со всех сторон, а патронов в обрез. Наконец, к тому, что спрятаться от них крайне сложно. Можно залезть на высокую колокольню, но тогда они начнут швырять в вас «коктейлями Молотова». Можно зайти в дом, но если вы не успеете забаррикадировать дверь шкафом, они пойдут вслед за вами, и ретироваться придется через окно. Плюс, крестьяне крайне живучи — даже меткий

играть в Resident Evil 4 на ночь не рекомендуется категорически. Со здоровым сном могут возникнуть проблемы, проверенный факт. Ничего страшного не показывают, а все равно как-то не по себе.

выстрел в голову иногда только выбивает крестьянину глаз. А еще среди крестьян есть совершенно отмороженный персонаж с мешком на голове и бензопилой в руках — подпустите его поближе, и судьба головы Леона будет печальна. Она, голова, навсегда отделяется от туловища. Зрелище, кстати, незабываемое.

MIEDO

Четвертая часть, как уже было сказано, ломает все представления о том, каким должен быть Resident Evil. Она, в общем-то, даже не особо пытается вас испугать — в самом деле, сколько можно страшилки показывать. Местами она даже смешная — ну, вы понимаете, не потому, что там есть шутки юмора. В ней есть потрясающее чувство атмосферы, стиля, умственности и еще в ней очень правильный саспенс. Он правилен настолько, что играть в Resident Evil 4 на ночь не рекомендуется категорически. Со здоровым сном могут возникнуть некоторые проблемы, проверенный факт. RE4 — это, не поймите пре-

вратно, примерно как японский «Звонок». Ничего страшного не показывают, а все равно как-то не по себе. Достичь такого эффекта в игре — это, поверьте, настоящее искусство.

APUROS

Конечно, многое в Resident Evil 4 можно обругать. Отсутствие стрейфа поначалу сильно напрягает. Еще больше напрягает невозможность ходить во время прицеливания и стрельбы — вы просто представьте, если бы в Metal Gear Solid 3 противников было раза в три больше, а стрелять можно было только от первого лица. Правда, противники в RE4 раза в три медленнее, чем в MGS3, но от этого не легче. Прицеливаться точно туда, куда надо, первое время тоже тяжело, к норовящему соскочить «не в ту стель» лазерному прицелу надо привыкать. Есть и другие моменты, к которым при желании можно придраться. Но.

GRANDE FINALE

Это будут именно придики. Resident Evil 4 — великолепна. То, из-за чего поначалу хочется разбить геймпад о стену, через пару часов кажется блестящим дизайнерским решением. Самоизбвенно разглядывать местные красоты можно на протяжении всей игры. Ролики по своей кинематографичности не уступают Metal Gear Solid 3. А Resident Evil 4 с легкостью забирает себе звание лучшей игры, когда-либо появлявшейся на GameCube. И если у вас еще нет этого маленького фиолетового кубика, то самое время задуматься о его приобретении. Даже если вы зайдете не будете играть на нем ни во что другое.

XS ВЕРДИКТ

Лучший Resident Evil, лучшая игра на GameCube, лучший horror всех времен. Вы не сможете спать спокойно, если не купите RE4. А если купите, то тем более не сможете.

ОЦЕНКА:



КУБИК

Глядя на Resident Evil 4, нетрудно понять, почему игра выйдет на PS2 почти через полгода. Визуальный ряд оставляет далеко позади абсолютно все игры, выходившие на текущем поколении консолей. Полное отсутствие пререндеров, как в непосредственно игре, так и в катсценах — потрясающих драматургической проработанностью скриптовых почти фильмах. Как вы думаете, чем будет заниматься Capcom ближайшие полгода? Правильно, утрамбовывать игру, чтобы та хоть как-то влезла в архитектуру PS2. Resident Evil 4 — лучший из поводов купить GameCube.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

CHAOS THEORY™



**ВРАГ СОВЕРШЕНСТВУЕТСЯ,
ОЧЕРЕДЬ ЗА ТОБОЮ!**



PlayStation®2

NETWORK PLAY

**velled
Impex**

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. (095)787-0775

BECHA 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM


UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Tekken 5

Без лица



PlayStation 2

Жанр: Fighting
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Официальный сайт:
<http://tekken5.namco.com>

Файтингоделам из Namco следовало бы давным-давно зарубить себе на носу: не все то золото, что блестит. Простая истина неизменно ускользает от понимания людей, которые когда-то ушли из Sega, чтобы сделать свой собственный трехмерный файтинг, и чьи последователи гордо несут знамя Tekken, не замечая, что за долгие годы оно полиняло, обветшало и окончательно перестало бросаться в глаза. А что это за штандарт такой, который теряется на фоне остальных разноцветных тряпок?

Михаил Судаков

Пока другие файтинг-серии упорно гнут свою линию, Dead or Alive обзаводится все новыми и новыми секспапильными девчонками, Mortal Kombat пропагандирует свободное ношение оружия и откровенно нарывается на все более и более жесткий рейтинг, а Virtua Fighter пытается довести до совершенства боевую систему, не чураясь при этом экспериментов — Tekken потерянно озирается по сторонам и отчаянно пытается приблизиться к чьим-то чужим идеалам, оставаясь при этом все той же старомод-

Дьявол внутри

Devil Within — встроенный в Tekken 5 классический представитель beat'em up — жанра, порожденного Streets of Rage и иже с ними. Главным героем этой игры выступает Джин Казуя, числившийся протагонистом Tekken 3 и почему-то отсутствовавший в четвертой части. Если вы ждете от Devil Within многообразия противников, широкого ассортимента ударов, красочной графики и прочих благ — забудьте, ничего этого здесь и в помине нет. Фактически, игра нужна только для того, чтобы открыть несколько секретов. Тьфу.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ MORTAL KOMBAT: DECEPTION



Кадзуя отчаянно отмахивается от своего спарринг-партнера.



Tekken стал все больше напоминать реслинг.



Манерность некоторых персонажей просто умиляет.



Целую вашу ручку!



Нина яростно топчет клумбы.



Откровенный файтинг.



Капоэира в исполнении звезд Tekken 5.

Tekken 5 — это как новогодняя елка, под которой, возможно, и не лежит тот самый заветный подарок, который вы заказывали Деду Морозу, но валяется куча другого добра: красивого, качественного и очень-очень дорогого. Глупо и вообще невоспитанно обижаться на родителей, которые так разорились, правда?

ной, несущей на себе груз прошедших десяти лет игрой.

Поймите правильно — стремление стать лучше, равняясь в отдельных областях на конкурентов, само по себе достойно похвалы. Иным таких порывов откровенно не хватает — запираются на все замки, зашторивают окна и знать не хотят, что происходит снаружи.

цию бойцов и ранговую систему из Virtua Fighter 4 — мелочь, пустяк. Tekken 5 вообще так много взял у своего главного конкурента, что полное перечисление мелких и крупных заимствований займет не одну и даже не десять строчек. Особо упертые поклон-

ники продукции Namco, если такие найдутся, могут на досуге сравнить список возможностей двух последних частей каждого сериала. Обнаружится немало забавных совпадений, из которых наличие неровных поверхностей в VF3 и T4 и их полное отсутствие

Стянут идею-другую у коллег не стесняются ни Tecmo, ни Sega, не говоря уже о Midway. Но лишь у Namco в итоге получился продукт, практически не имеющий собственного лица.

С МИРУ ПО ФИШКЕ

Впрочем, ладно, чего уж там. Подумаешь, сламзили кастомиза-

■ ТРОЙНОЙ TEKKEN

В порыве невиданной щедрости Namco включила в Tekken 5 аркадные версии трех первых частей сериала. При этом аркадность проявляется буквально во всем — сохраниться на карточку памяти у вас не получится, да и не нужно это, по большому счету. И хотя в первый Tekken, например, решительно невозможно играть по ряду объективных причин (ужас что такое), Tekken 3 затягивает прямо как в старые добрые времена. Кстати, вдавив во время экрана «Нажмите Start» кнопку Select, можно получить доступ к скрытым опциям и даже бонусным персонажам.



Девочка, это файтинг, а не дискотека.



Утренняя разминка обитателей пентхауса.



Он улетел, но обещал вернуться. Честно-честно!

в VF4 и T5 — лишь одно из самых заметных.

Главное, что обставлено все это дело с привычным для Namco шиком — чего не отнять, того не отнять. Tekken 5 — это как новогодняя елка, под которой, возможно, и не лежит тот самый заветный подарок, который вы заказывали Деду Морозу, но валяется куча другого добра: красивого, качественного и очень-очень дорогого. Глупо и вообще невоспитанно обижаться на родителей, которые так разорились, правда?

Вот и Namco, как заботливый, но не слишком внимательный к желаниям своего отпринска папаша, не спешит одарить игроков фильтранной боевой системой, и даже движения бойцов переделывать не слишком торопится, зато на антураж не скучится совершенно. Tekken 5 — это 33 бойца, понадеграных из самых разных частей сериала (есть мнение, что выбор осуществлялся исключительно по принципу популярности в шир нармассах, что в корне правильно); это тьма тьмущая финальных заставок, некоторые из которых



■ ШКОЛЬНИЦЫ

В лучших традициях японских игр, некоторые женские персонажи могут предстать перед игроками в школьной одежде. Чтобы приодеть подобным образом Асуку, надо сыграть за нее ровно 50 раз. А вот с Лин Сяоюй все куда проще — достаточно нажать L1 или R1 во время ее выбора.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫ для просмотра даже равнодушными к файтингам людьми (редакционные фавориты — видео Нины и Хворонга); это полтора десятка красивейших арен; это упомянутая выше возможность тешить свое самолюбие продвижением вверх по ранговой лестнице и общая безусловная бодрость игрового процесса.

НЕЧЕСТНО

Если всего этого вам недостаточно для того, чтобы рвануть в ближайший магазин за этой игрой, знайте — вы не попали в целевую аудиторию потребителей Tekken 5. Живите спокойно и ни о чем не беспокойтесь. А вот остальным поволноваться повод имеется: кроме приятных сюрпризов (вроде трех с иголочки новых

бойцов) Namco подготовила и пачку не слишком радостных.

Самое сильное то ли недоумение, то ли раздражение вызывает местный босс — инфернальный типчик по имени Джинпачи Мисима, мечтающий, только не плюйте на страницы журнала, уничтожить весь мир. Зачем для осуществления этой низкой цели ему сначала нужно побить в честной схватке победителя Турнира Железного Кулака, нас с вами касаться уже не должно. В конце концов, как заметил один неглупый человек, критиковать сюжет файтинга — все равно что жаловаться на отсутствие оного в порнофильме.

Другой вопрос, что честной схватки как раз не получится — злыдень обожает надолго оглу-

шать противника, кидаться файерболами и вообще по-всякому подличать. Такой вот замечательный подход у парней из Namco — Дюраль из Virtua Fighter ставит в тупик игрока смешанным стилем, а местный пахан вовсю использует дистанционные атаки. Это многое говорит о самой игре и ее создателях.

Имеются у Tekken 5 еще несколько мелких недостатков, о которых, если честно, почему-то не слишком хочется упоминать. То ли потому, что ожидать от разработчиков по-настоящему серьезных изменений было наивно, то ли из-за упомянутого выше антуража, который действительно изрядно затуманивает взор, то ли по той простой причине, что игра честно выполняет свою развлекательную миссию. А ничего другого от нее и не ждали. ■

XS ВЕРДИКТ

Нравится вам или нет, но это всего лишь (или наконец-то?) очередной Tekken.

ОЦЕНКА:



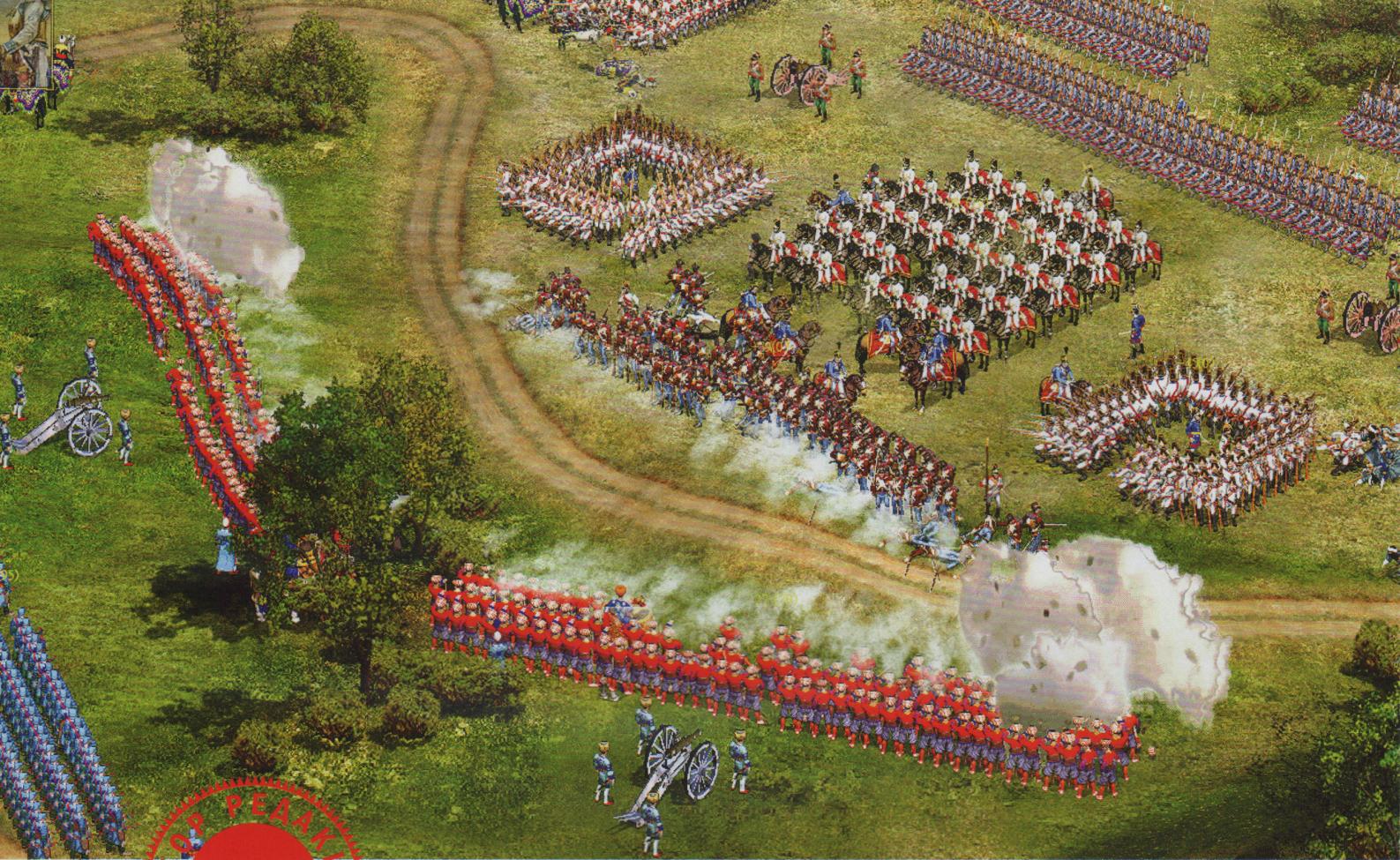
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ



- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



Казаки II

Наполеоновские войны

Чемпионат Европы 1812 года

PC

С одним моим приятелем, увлеченным игроком, мы часто обсуждаем исторические стратегии, нередко наши диалоги принимают форму некого противостояния историка и игрока. «Казаки II» не избежали подобной участи.

ТО-О-ОВСЬ!.. ПЛИ!

«Казаки II» оснащены развитыми средствами, призванными облегчить игроку нелегкий труд полководца. Столь важный в сражении боевой дух отражается на индикаторе под иконкой каждого отряда. Если уровень морали находится вблизи красной зоны шкалы, это означает, что отряд надо отводить в тыл для отдыха и восполнения потерь, иначе он разбежится при первых выстрелах. Выделив отряд, игрок может по цветным кругам вокруг понять, насколько эффективным будет ружейный огонь на различных дистанциях.

Минимальные требования: 1.2 GHz CPU, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель

Рекомендуемые требования: 2.4. GHz CPU, 1024 Mb RAM, 3D-ускоритель

Михаил Диунов

ИГРОК. ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Ты посмотри, как здесь происходят бои! Все, как и было в действительности! Залпы пехоты были наиболее эффективны лишь в пределах

прямой видимости солдат противника — 100-200 шагов, в игре наблюдается идентичная картина. Усталость и мораль здесь — не пустые слова. Маршируя, войска устают, а утомившиеся солдаты воюют плохо. Стремительных забегов через всю карту быть просто не может! Это создает спокойную и уравновешенную атмосферу, лишенную всяческой суеты. В зависимости от выполняемой задачи войска становятся в колонну для марша, пехотное каре для отражения атак кавалерии, конные же войска образуют клин для атаки или шеренгу, чтобы наиболее эффективно вести перестрелку огнестрельным ору-

Жанр: RTS

Издатель: GSC World Publishing

Разработчик: GSC Game World

Официальный сайт:

<http://www.cossacks2.ru>

жием. Таких боев не знала прежде ни одна историческая RTS!

ИСТОРИК. ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ.

Я же, в свою очередь, обратил внимание на совсем иные вещи. Почему-то колонна является у пехоты исключительно построением для походного марша, а бой пехота ведет, выстроившись в линию. Глупости, именно наполеоновская эпоха заставила все армии отказаться от линейной тактики

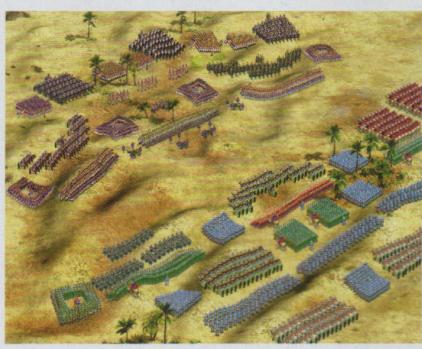
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ КАЗАКИ: ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ



«Казаки II» — это не только военный памятник, но и архитектурный.



Главная проблема в игре — это необходимость держать в уме количество и местоположение всех отрядов и полков.



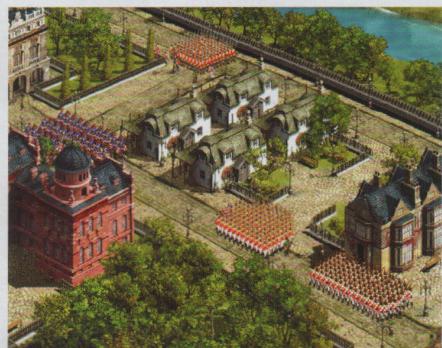
Верно сказано, шахматы в движении. Зазоры между отрядами — минимальные.



Борьба за деревни кипит постоянно. Деревни — это ресурсы.



Артиллерия на хорошей позиции серьезным образом влияет на шансы сторон.



Бой в городе разительно отличается от битв на открытых пространствах.

Перед виртуальным полководцем разворачиваются эпические картины боев. Сражения при Аустерлице, Ваграме, Прейсиш-Эйлау и другие исторические битвы доступны, чтобы попробовать себя в качестве одной из участвующих сторон.

и перейти к тактике решительной атаки пехотных масс, собранных в плотные колонны. Именно это открытие долгое время давало Наполеону преимущество в войнах. При довольно детальном воспроизведении мундиров воюющих стран, GSC не удалось избежать мелких ошибок. Например, двубортные шинели солдат русской армии, которые они, вероятно, позаимствовали во фран-

автор

Дунов Михаил Юрьевич — историк, кандидат наук, занимается военной историей первой четверти XIX в., европейской генеральской и фалеристикой. Публицист, автор более 50 статей по истории. Хобби — изучение отрасли разработки и издания компьютерных игр. Любимые игры: *Master of Magic*, *Civilization*, *Europa Universalis*.

цузском обозе или появление таких оксюморонов, как «конные кирасиры» или «конные драгуны». Данные рода войск, что называется, «по умолчанию» являются конными. Конечно, можно представить себе пешего кирасира, но, скорее всего, это будет отступающий к Березине французский кирасир, доедающий своего коня. Забавным выглядит соседство императоров России, Австрии и короля Пруссии в одном ряду с фельдмаршалом Веллингтоном, который в игре представляет Англию. Конечно, роль короля в конституционной монархии весьма невелика, но все же у Англии был свой король.

игрок. вовлечение

Тем не менее, для любой игры более важен игровой интерес. Перед виртуальным полководцем разворачиваются эпические картины боев. Сражения при Аустерлице, Ваграме, Прейсиш-Эйлау и другие исторические битвы доступны, чтобы попробовать себя в качестве одной из участвующих сторон. Поле боя выглядит очень реалистично благодаря новому трехмерному движку. Рельеф карты дает большие возможности для маневра и захвата тактически выгодных участков поля боя. Движок позволяет проводить грандиозные сражения с участием тысяч солдат. Таким масшта-



Увеличенное количество юнитов благоприятно отобразилось на воспроизведении батальных сцен.

бам позавидовал бы даже стратегический хит последнего времени *Rome: Total War*.

ИСТОРИК. ВОВЛЕЧЕНИЕ

Из нововведений, в первую очередь, следует отметить стратегическую карту, лидеров государств, дипломатию и мировой рынок. Теперь игра — не просто цепочка сражений. Значительная часть игры происходит на стратегической карте, представляющей собой Европу, поделенную на крупные области. Каждая область отличается своей специ-

«Казаки II» — игра не про политику или экономику наполеоновской эпохи. «Казаки II» — игра про войну. Про классическую войну, которая изучается военными и историками по сей день.

фикой производимых ресурсов, поступающих в казну игрока. Война на стратегической карте дает возможность показать кампанию 1812 года как полноценную войну за обладание богатырями или стратегически важными провинциями. Также на стратегическом уровне игроку доступен мировой рынок, позволяю-

щий заключать выгодные сделки. А избыток ресурсов можно пустить на укрепление обороны своего государства, строя в провинциях все более мощные крепости.

ИГРОК. ЛУЧШЕЕ В ИГРЕ

В «Казаках II» есть возможность померяться полководческими способностями с друзьями, как по локальной сети, так и через Интернет. На стартовой странице интернет-игры можно пропустить последние новости игрового сервера, пообщаться в форуме и чате, выбрать язык общения, просмотреть список зарегистрированных кланов, рядовых пользователей и тех, кто в данный момент находится на сервере, принять участие в рейтинговых и обычных играх, а также увидеть

результаты уже сыгранных вами ранее игр. В режиме рейтинговых игр одновременно могут участвовать два игрока, в режиме случайной игры — до семи игроков.

ИСТОРИК. ЛУЧШЕЕ В ИГРЕ

«Казаки II» — игра не про политику наполеоновской эпохи, не про экономику и торговлю. Эти сферы реализованы слабо, поверхностно. «Казаки II» — это игра про войну. Про классическую войну, которая изучается военными и историками по сей день, а примеры воинского искусства, продемонстрированные в первое десятилетие XIX века, до сих пор остаются во многом непревзойденными. И ощущения этой войны переданы с потрясающей точностью! ■

LIVING HISTORY ИЛИ ЖИВАЯ ИСТОРИЯ

Военно-историческая реконструкция или движение «живая история» широко распространено по всему миру. Оно объединяет интересующихся, как в реальности происходили великие войны прошлого. Эти люди объединяются в клубы, посвященные реконструкции того или иного периода мировой истории. В Европе большинство реконструкторов занимаются эпохой наполеоновской войны, в США наиболее популярна Гражданская война. В роликах к игре наиболее отличились реконструкторские клубы из России, Украины и Белоруссии — второй полк польского Легиона Вислы, состоявший во французской армии, Минский пехотный полк и Гвардейский морской экипаж, находившиеся в русской армии.

XS ВЕРДИКТ

Несспешная долгограющая война по всем канонам наполеоновской истории. Живая история.

ОЦЕНКА:





с нами
интересно!

Мультимедиа

более
3000
программ

Кино

более
20000
ФИЛЬМОВ на VHS, DVD

Музыка
более
100000
альбомов



www.sovuz.ru

Адреса магазинов, новые поступления и весь ассортимент на www.soyuz.ru

Silent Hunter 3

Накроет с головой



Игр в жанре подводных симуляторов не выходило уже несколько месяцев, поэтому нетрудно прогнозировать успех третьей части Silent Hunter, усилий для которого требовалось совсем немного. После неплохого сиквела, где, правда, осталась масса нереализованных возможностей, было бы достаточно внести некоторые изменения непосредственно в игровой процесс и порадовать игрока более-менее приличными моделями кораблей. Ubisoft перевыполнила план как минимум в два раза.

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 4.0 Gb HDD

Рекомендуемые требования: 2.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 4.0 Gb HDD

PC

Жанр: Submarine Sim
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в России: 1С
Разработчик: Ubisoft Romania
Официальный сайт: www.silent-hunteriii.com

Геннадий Миронов

Новый графический движок — визитная карточка Silent Hunter 3. Разработчики не остановились на очередной рихтовке трехмерных моделей — были переработаны абсолютно все объекты. Специально для демонстрации таких дости-

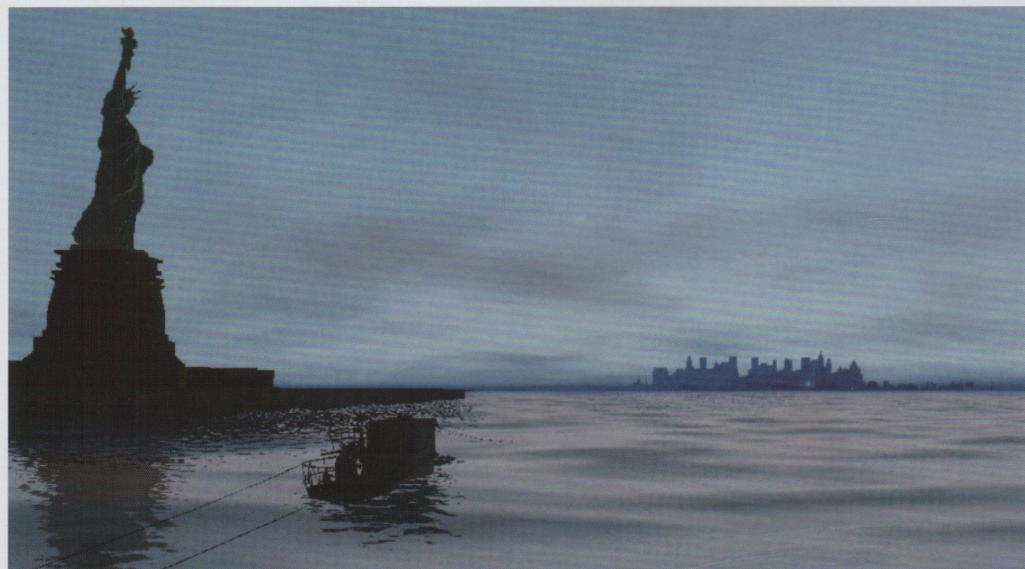
жений все миссии теперь начинаются не в открытом море, а у причалов родной морской базы. Качество изображения прибрежных объектов поражает: видно все — даже тряпку, торчащую из стоящего на причале ведра. За базой находится город, который живет своей жизнью: в ночных барах горят огни, по улицам ходят матросы и солдаты, некоторые

неторопливо смолят папиросу, наблюдая за вашей подлодкой. И это только начало.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ

Окончательно рас прощайтесь со статичными меню и элементами управления: в третьем «Охотнике» нас ждет полностью трехмерный интерьер подлодки, причем перемещаться по подводному

Новый графический движок — визитная карточка Silent Hunter 3. Разработчики не остановились на рихтовке трехмерных моделей. Качество изображения объектов поражает: видно все, даже тряпку в стоящем на причале ведре.



Европейская мечта в SH3: доплыть до Статуи Свободы и торпедировать ее.

кораблю мы будем не в гордом одиночестве, а вместе с членами экипажа. Видно, как офицеры мудрят над картой, акустик сидит не покладая ушей, а стоит выйти на мостик — несколько матросов тут же встанут рядом с биноклями. Одним словом, жизнь идет, и в бою скучать не придется.

И не только потому, что изменился интерфейс — совершенно изменились условия, в которых ведется бой. Тактика «поднял перископ — прицепился, выровнял корпус — огонь!» если и пройдет, то только днем в полный штиль. Желательно, чтобы не мешало еще и солнце. Стоит появиться небольшой рябь — линза перископа очень реалистично заливается водой, силуэты кораблей вдали искаются до неузнаваемости.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ SUB COMMAND



Шторм достоверен. Укачивает.



Жаль, что у перископа нет «дворников».



Даже тонущий корабль весьма опасен.



«Бисмарк» ведет огонь. Всем бояться.



Во время длинных рейдов приходится заниматься и кадровыми вопросами. Уволить моряка прямо на рейде не получится, но перераспределить доступные силы — вполне.



Лейтенант, видимо, не спит целыми днями.

ОТСТАВИТЬ РАЗГОВОРЫ!
Наши подчиненные в прошлой части игры на каждый приказ реагировали мгновенно. Стоило скорректировать курс лодки на 1-2 градуса, как четкий немецкий голос немедленно рапортовал об исполнении. Времена изменились: мгновенно отдается лишь приказ «Fire!», а чтобы изменить глубину погружения или подвсплыть, выбрать другую торпеду экипажу требуется некоторое время. В длительном переходе слегка замедленное выполнение приказов, конечно, особой роли не играет, но когда в милю от твоего носа находится английский крейсер, а на хвосте висит целая эскадра, это осложняет процесс ведения боя. И добавляет накала, конечно.

О том, что происходит в шторм, и говорить не приходится. Погодные условия отныне — враг номер один. Успокаивает одно: в шторм противник также не отличается особым вниманием и меткостью, хотя, надо заметить, он изрядно поумнел.

ШАЛАНДЫ ПОЛНЫЕ

Без преувеличения можно сказать, что во второй части Silent Hunter противник был почти всегда агрессивен. Боевые корабли во время преследования подлодки пренебрегали элементарным маневрированием, рискуя нарваться на торпеду из кормового аппарата, а транспорта — наоборот, беспомощно шли по прямой, и уничтожить их можно было даже из бортового орудия. Ситуация поменя-

лась. Первый же замеченный британский эсминец долго уходил от меня различными галсами, потом внезапно бросил скорость и стал атаковать глубинными бомбами, только когда я уже не мог сменить курс и шел прямо на него. Бессзащитные транспорты теперь на полную используют мощь двигателей, уходят от преследования, постоянно меняя элементы движения.

Silent Hunter 3 — это Silent Hunter 2, улучшенный на 200%. Никто, конечно, не умаляет значения второй части, не призывает достижений в области интерфейса — она была неплохим про-

должением первой, ставшей в свое время шедевром, но проведенная в SH 3 работа над ошибками заслуживает самой высокой похвалы. Красивая графика вряд ли привлечет внимание широких народных масс, но все, кому не безразлична история подводных сражений Второй мировой, в стороне не останутся. ■

XS ВЕРДИКТ

Без пяти минут подводный шедевр. Понравится всем, независимо от.

ОЦЕНКА:



GTR: FIA GT Racing Game

Симулятор им. Фоменко



ИСТОРИЯ В ДЕТАЛЯХ

Гонки в рамках чемпионата FIA GT проводятся с 60-х годов прошлого века, и их героями обычно становятся модифицированные версии дорожных машин. Правда, назвать «машины» те же Ferrari 550 Maranello, Porsche 993 GT2 и Lamborghini Diablo довольно сложно. Однако производители вкладывают сотни миллионов долларов, чтобы сделать эти суперкары еще быстрее, еще мощнее и еще надежнее, так как основная сложность в гонках — это длинная дистанция и серьезная нагрузка на двигатель. Изменениям подверглись многие автомобили, ставшие участниками чемпионата GT. Некоторые компании, а то и частные гонщики, занимаются выпуском «дорожных» версий именно тех авто, что сражались на трассах GT. Эти модели являются раритетами и представляют собой поистине уникальную техническую разработку.

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2.2 Gb HDD

Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 256 Mb video, 2.2 Gb HDD

PC

Жанр: Racing

Издатель: Atari

Разработчик: SimBin

Издатель в России: 1C

Официальный сайт:

www.10tacle.com/gtr-game

Геннадий Миронов

Еще вчера ходившая «в панах» компания SimBin, занимавшаяся в основном разработкой hardcore-модов к популярным автосимуляторам, выпустила свой дебютный коммерческий проект. Амбиций не занимать: в качестве «первого блина» решили создать единственный в истории официальный симулятор гонок в классе GT.

О том, что нас ждет не очередная дешевая поделка, говорит аббревиатура FIA в названии — Международная Федерация Автоспорта не даст ее использовать в первой попавшейся игре. Более того, разработчики получили «добро» на использование реальных автомобилей, трасс, названий команд и прочей атрибутики, что тоже весьма показательно. За что же боссы автоспорта так полюбили GTR, и стоит ли нам делать то же самое?

Несмотря на то, что GTR позиционируется как хардкорный автосимулятор, в игре присутствуют три принципиально разных режима:

ма. «Аркада» — она и в Африке аркада. Максимум автоматики, минимум действий игрока. В ней вас не должна заботить судьба коробки передач, можно не отвлекаться на тормоз — добрый компьютер все сделает сам, а заодно поможет направить неповоротливый болид в очередной вираж. Большинство чемпионатов в «Аркаде» предлагают лишь прокатиться разок по трассе и выбрать любую другую. Этого достаточно, чтобы более менее свыкнуться с управлением суперкара и перейти в высшую лигу.

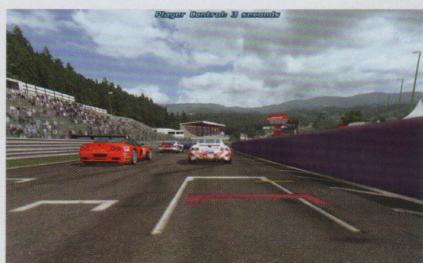
В «Полупрофессиональном» и «Симуляторе» мудрый опекун от нас отворачивается, и мы оста-

ются наедине с реальностью. Разработчики получили «добро» на использование в названии игры аббревиатуры FIA (Международная Федерация Автоспорта), реальных автомобилей, трасс, команд, что весьма показательно.

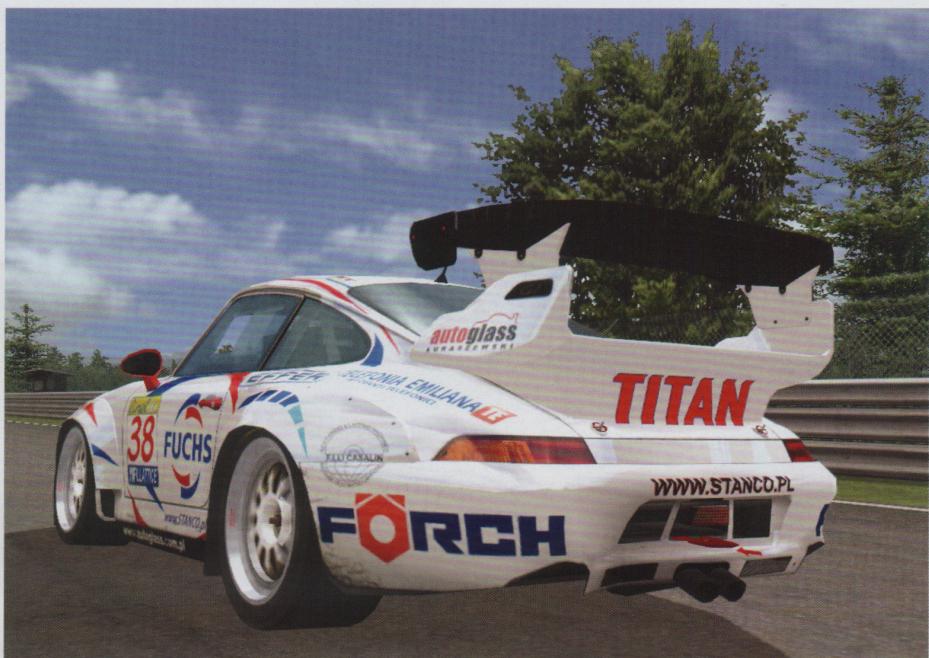
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ TOCA RACE DRIVER 2



Выбору стран позавидует любой атлас.



И оставив на старте килограммы резины...



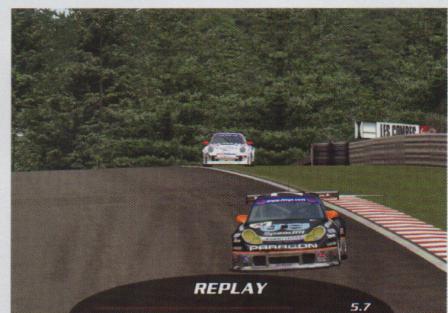
С появлением гигантского спойлера увеличилась рекламная площадь.



С таким мотором, как у Porsche просто зазорно трогаться вместе со всеми!



Достаточно одного неловкого нажатия на педаль газа...



Битва заднемоторных монстров может вылиться во все что угодно.

емся наедине с болидом. Еще недавно идущий как по рельсам Chrysler Viper высекает с трассы при малейшей перегазовке, в поворот входит еще хуже, чем раньше, а нажатие на «ручник» и вовсе приводит к страшной катастрофе.

Играть сложно. Нельзя просто настроить управление и, вооружившись для храбрости бутылкой пива, поехать изучать окрестности Монцы. Повадки машины надо изучить в совершенстве: как она ведет себя на определенной скорости, особенности вхождения в поворот... Тахометр станет вашим главным индикатором, ибо научиться пользоваться педалью газа гораздо важнее, чем познакомиться с тормозом. Но знаний одного болида недостаточно. Перед тем как проехать с десяток кругов в зачетной гонке, следует немалое время потратить на изу-

чение трека. В гонке такой возможности не будет — солидностью компьютерные пилоты не отличаются. Учиться, учиться и пробовать — таков рецепт победы в GTR.

Насколько реалистична модель движения болида — нам неизвестно. К сожалению, испытать в жизни Porsche 993 GT2 пока не довелось, но доверять мнению FIA в этом вопросе можно. Присутствует и модель повреждения, если в опциях стоит нужная галочка. Уничтожить сверхмощное авто до остова, конечно, не дадут,

Играть сложно. Нельзя, настроив управление и вооружившись для храбрости бутылкой пива, поехать изучать окрестности Монцы. Повадки машины надо изучить в совершенстве: как она ведет себя на скорости, как входит в поворот...

но последствия жесткой аварии на 300 км/ч заметны невооруженным глазом.

Что такое GTR — дружественная «гонялка» для всех или симулятор для избранных? Просто так сесть и покататься невозможно даже в «Аркаде». Учиться водить многосильных монстров

нужно и там. Однако хардкорщики останутся довольны, это точно: машины ведут себя на дороге настолько интересно, что действо не наскучит еще долгое время. Комфортно играть можно только с рулем и педалями: регулировка «подачи газа» с клавиатурой — просто ювелирная работа. Посему вместе с оценкой «хорошо» вешаем на GTR лейбл hardcore. ■

РУССКИЕ ИДУТ!

В отличие от пафосной Формулы-1, в FIA GT довольно давно и успешно выступают российские пилоты. Алексей Васильев и Николай Фоменко участвуют в гонках на бело-зеленом Porsche 911 GT3 в 996-ом кузове. В 2004 году команда под названием Yukos Freisinger набрала 138 очков и заняла первое место по итогам сезона. К чемпионату 2005 она сменила название на Russian age racing и практически в том же пилотном составе готова продолжать борьбу.

XS ВЕРДИКТ

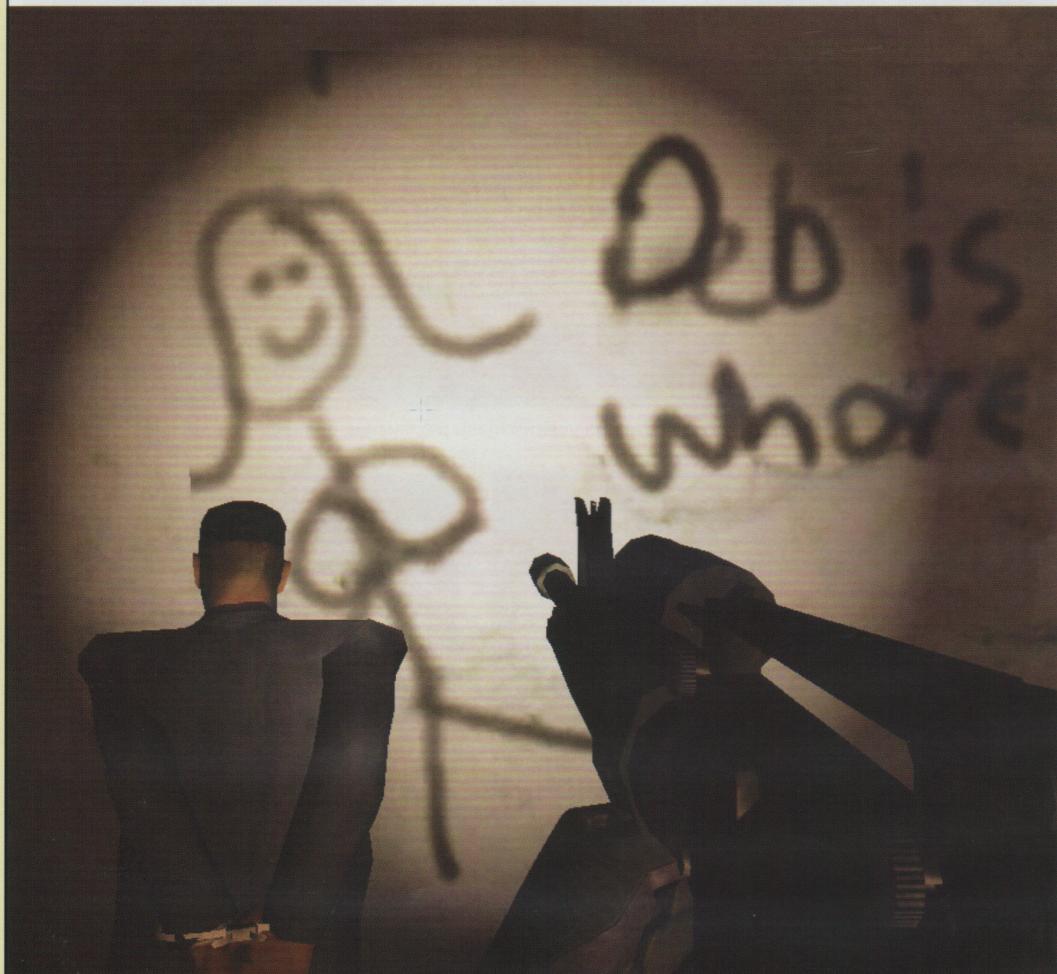
Тотальный реализм не столько пугает, сколько затягивает.

ОЦЕНКА:



SWAT 4

Сват не приходит один



«Стоять! Ноги за голову, руки на ширине плеч! Морду в пол!» Каждый хотя бы раз в жизни мечтал получить право на подобные заявления. Каждому хоть однажды хотелось высадить пластилом замок соседской двери и очередью из MP5 превратить в груду обломков музыкальный центр, так некстати изрыгающий стены Мэрилин Мэнсона в три часа ночи. Да и просто уткнуть «ствол» в спину налогового инспектора со словами «Это не мой член упирается тебе в бок!» большинство, уверен, не прочь.

Минимальные требования: 1.2 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 2.0 Gb HDD

Рекомендуемые требования: 2.4 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 2.5 Gb HDD

PC

Жанр: Action

Изгатель: Vivendi Universal Games

Изгатель в России: SoftClub

Разработчик: Irrational Games

Официальный сайт: www.swat4.com

Александр Садко

SWAT 4 великолепно дает такое право. Это игра о пяти крепких бойцах, регулярно нарушающих покой наркомафии и злостных неплательщиков квартплаты. Кста-

ти, они могут навестить и вас. Если, к примеру, вы давно и основательно «забываете» оплачивать штрафные квитанции ГИБДД... Ну, а пока имущество не описано и компьютер весело помаргивает под столом индикаторами — двери SWAT гостеприимно открыты.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ

Только сначала рекомендую пройти тренировку. Кроме базовых знаний и навыков получите уникальную возможность поизде-

ЯЗЫК КЛИКОВ

Самым существенным нововведением относительно SWAT 3 стал свеженький интерфейс. Базируется он на «контекстно зависимых меню» (так эти штуки называют умные люди, сам слышал). Проще говоря, вы можете ткнуть прицелом в любую точку пространства и кликом мыши вызвать список команд для группы. Если на квадратный метр чистого асфальта бойцы согласятся просто встать, то деревянная дверь вызовет у них куда больше желаний: взлом замка, простая зачистка помещения, зачистка помещения гранатой и так далее. Подчиненные делятся на две пары, командовать которыми можно отдельно. Очень удобно при окружении объекта — пара блокирует парадный вход, а игрок с оставшимися бойцами заходит со двора.

ваться над желторотым курсантом. Беднягу, видимо, для прокачки параметра «мужество» заиграли на стрельбище. В ту его часть, где обитают миши...

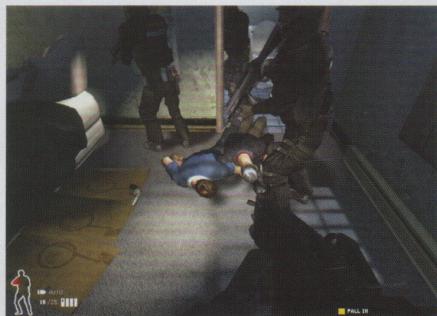
Серьезные операции притились в разделах «Карьера» (Career) и «Мгновенные действия» (Instant Action). Для гурманов предусмотрен режим собственноручного создания миссий. Там вы на манер Дарьи Донцовой придумываете преступление, задаете диспозицию и отправляете «взять» негодяев.

Собственно, в остальных режимах заниматься предстоит тем же самым. Разве что сценарии и локации услужливо предоставляются разработчиками. SWAT 4 апеллирует к традициям предшественника, так что истинные ценители спецназовского дела почувствуют себя в своей тарелке. Миссия знакомо начинается с прослушивания звонка в службу «911» и следующего за ним брифинга. Как командир группы захвата, вы изучаете план места проведения операции, обозначаете входную точку, экипируете себя и подчиненных. Далее по накатанной: кубарем из фургона, бегом под окнами, в щелки дверь, пару газовых гранат в коридор (для остроты), а там с криком и улюлюканьем можно уже и чихающих негодяев брать.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ SWAT 3



Торговцам оружием ничто человеческое не чуждо. Может, и журнал наш почтывают...



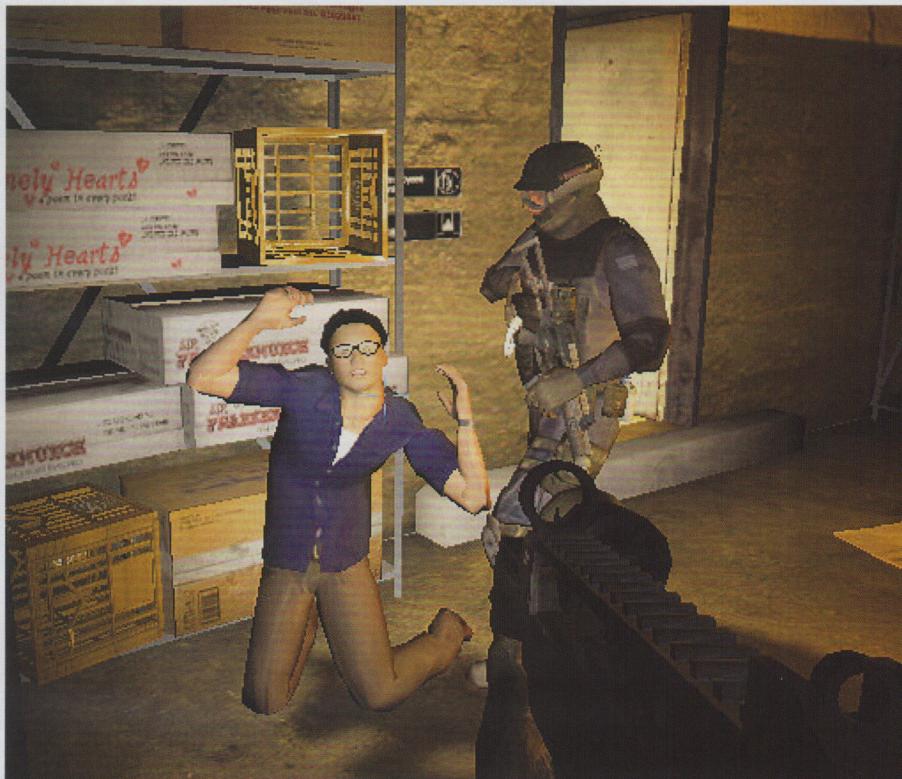
Кто не ложится добровольно, того укладывают. Навсегда.



Поваренок не только умело взбивал сливки, но и неплохо «варил» героин.



В доме обитает маньяк, жестоко убивший семь девушки. Антураж соответствующий.



Билл Гейтс взят с поличным при распространении контрафактного софта.



Чисто! Даже под ободком унитаза!

БЕЗ ШУМА И ПЫЛИ

Обратите внимание, в идеале операция проходит без стрельбы. Разработчики позаботились о богатом арсенале самых смертоносных «стволов», но применять его рекомендовали (не сами, конечно,

а устами местного командования) лишь в крайнем случае. Однако в Irrational Games трудятся неглупые люди. Всучить игроку блестящий автомат и не разрешать им пользоваться — все равно, что строго-насторож запретить ребен-

«Стволы» рекомендуется применять лишь в крайнем случае. Но случаев достаточно, чтобы почти превратить SWAT 4 в Doom III «про спецназ».

Правда, движок начинает стареть, и это заметно. Модели преступников выполнены на порядок хуже. Особенно разочаровывают призванные изображать прически картонные геометрические фигуры на их головах. С другой стороны, в подобных играх обращать внимание на такие мелочи не принято. Продуманный тактический геймплей захватывает и увлекает. И местами хромая картинка здесь не помеха. ■

СНАЙПЕР, КОТОРЫЙ СИДИТ НА КРЫШЕ

Даже в рамках состоящей из разрозненных миссий кампании показатель replayability очень высок. Дважды разыграть один сценарий, не натолкнувшись на изменения и сюрпризы, практически невозможно. Меняется расположение гражданских, мигрируют внутри зданий бандиты. И те, и другие также не стоят на месте непосредственно во время операций. А если преступникам становится известно о присутствии в опасной близости пятерки здоровых жлобов с автоматами, начинается настоящая чехарда. Следить за перемещениями объектов здорово помогает снайпер, информирующий об обстановке в комнатах, окна которых ему видны. Специальной клавишей в отдельном окошке можно вывести вид «из глаз» стрелка.

ку входить в комнату, приоткрыв в нее дверь. «Крайних случаев» в игре предостаточно, а шансов уладить все полюбовно ровно столько, чтобы не превратить SWAT 4 в Doom III «про полицейских».

Переработанный Unreal Engine проложил бездонную пропасть между оригиналом и сиквелом. В хорошем смысле, разумеется. Модели солдат и детализация окружения выше всяких похвал.

XS ВЕРДИКТ

Идеальный баланс между вдумчивой тактикой и жестким экшном.

ОЦЕНКА:



Кратос — спартанец, великий и практически непобедимый воин. Бесчеловечный подонок, зарезавший свою семью. Несчастный, которого постоянно мучают кошмары. Кратос убьет Бога Войны.

Александр Лашин

C первых же минут абсолютно очевидно, что Sony при разработке God of War преследовала цель сделать лучший на планете экшн для PS2. Убрать всех возможных конкурентов, начиная от Prince of Persia и заканчивая Devil May Cry. Надо признать, это почти удалось.

ПОЛОСКА ОСТРОЙ СТАЛИ

Именно на Prince of Persia и Devil May Cry моментально возникают устойчивые реминисценции. За несколькими существенными исключениями — в God of War нет ни дешевого пафоса



God of War

Убить Бога

PlayStation 2

Жанр: Action
Издатель: SCEA
Разработчик: SCEA
Официальный сайт: <http://us.playstation.com>

DMC, ни комбо-ударов на пятнадцать нажатий клавиш Warrior Within. Ну и, конечно, греческой мифологии, на которой и основан сюжет. В остальном — здоровый симбиоз двух главных экшн-хитов

PS2. За счет грамотной расстановки камер и отличного левел-дизайна в нужных местах создается практически идеальное ощущение огромных открытых пространств — например, когда Кратос взирается на гору, стоящую на спине у титана, или видит огромного Ареса, того самого Бога Войны, мечущего молнии в толпы людешек. Впечатление, прямо скажем, очень особенное.

ОЛИМПИЙСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Все это подкрепляется прекрасной работой с освещением уровней. Вообще, God of War — шикарный пример того, как малыми средствами делать отличную картинку и отличную игру. Полигонов на всех моделях немногого, но из-за царящей полуны, отличных анимаций и приятных текстур выглядит игра на пять баллов.

У Кратоса всего два вида ору-

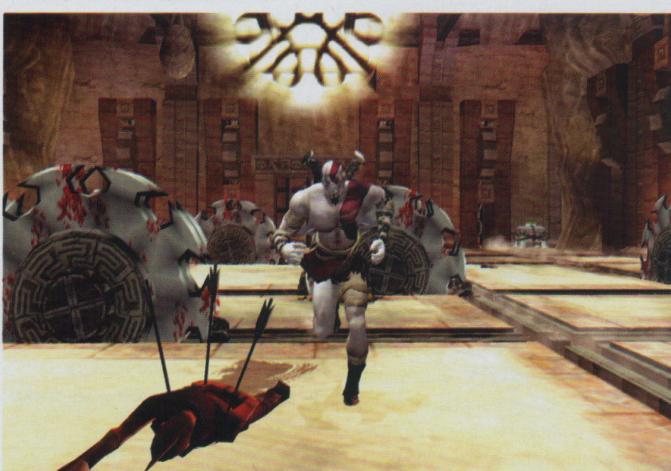
С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ

Кратос — весьма нестандартный для видеогры герой. Настоящий отмороженный подонок. Дабы подлечиться в битвах с огромными чудищами, он будет убивать мирных афинских жителей. Ему плевать на страдания несчастных людей, которых он сам с легкостью прикончит ради нужного ему ключика. Жестокость буквально сочится из каждой сцены — игра отрабатывает рейтинг Mature именно цинизмом, а не матом (которого нет) и не full-frontal обнажением (которого немного).

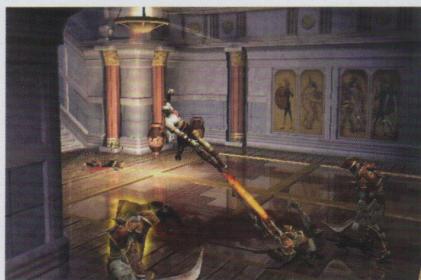
А что Кратос сделает с Богом Войны в финале, я вам не скажу. Сами увидите.

жия — привязанные цепями к рукам два меча и огромный «свинорез» — с относительно умеренным набором комбо-атак, но большего в условиях God of War и не нужно. Благо все комбо как на подбор — яркие и эффектные, да и появляются постепенно, по мере апгрейдов. Есть еще три вида «магических» специальных атак — формально тоже негусто. Но ощущения, что чего-то не хватает, просто не появляется. Этому сильно способствует система «фаталити» — каждого противни-

Классическая платформенная забава — Кратос уворачивается от острых шестеренок.



СМОТРИТЕ ТАКЖЕ DEVIL MAY CRY 3



Герой демонстрирует новомодную акробатику, никогда не стоит на месте.



Это и есть та самая гора на спине титана. Ее наш герой покорял целых три дня.



Это скриншот из ролика, но в игре гидра выглядит не менее убедительно. Пауз между роликами и геймплеем, между прочим, нет вообще.



Отрывание головы поражает натуралистичностью. Взгляд Горгоны, кстати, превращает Кратоса в статую.



Прежде чем бросить это существо вниз, Кратос несколько раз ударит его рожей о мачту.



Нет, это не претворение в жизнь анекдота про Кадило. Цепи, к которым привязаны мечи, намертво вросли в его руки.

ка можно добивать особым жестоким способом. Заурядных врагов — обычным нажатием клавиши «кружок» или поворотом левого стика. Кратос с особым цинизмом или открутит медузу голову, или сломает сирене позвоночник, или отрубит кентавру передние ноги, поставит его на две культи, после чего снесет башку. С боссами интересней — придется нажимать кнопки или крутить стик в нужной последовательности — каждому действию будет соответствовать своя анимация, апогеем которой станет красивая смерть босса. Промахнулся с действием — начинай сначала.

ЖЕСТЬ КАК ОНА ЕСТЬ

К этому моменту у вас уже наверняка появился вполне закономерный вопрос — почему во втором абзаце было акцентировано слово «почти». Отвечаю. Идиотские прыжки в духе Prince of

Persia у многих любителей хорошего hack'n'slash вызывают устойчивое желание зарядить геймпадом о стену. Особенно, если игра ориентирована отнюдь не на акробатику, а прыгательные упражнения хоть и малочисленны, но крайне трудноосуществимы. Преодолеть это все можно только одним способом — «войти в дзен» и методично, раз за разом, прыгать через кажущиеся непреодолимыми пропасти. Высчитывать расстояние, нужный для прыжка момент и все прочее — абсолютно бессмысленно. Но раз на двадца-

тий-тридцатый наверняка получится, без видимых причин. Таких моментов, повторюсь, крайне мало. Но именно из-за них замечательная во всем остальном игра God of War потеряла целый балл рейтинга. Потому что нельзя же так, право слово.

Кроме шуток, приобретение God

of War обязательно для любого владельца PlayStation 2. Особенно, если в доме большой телевизор — в этом случае какой-нибудь Ninja Gaiden отправится нервно курить в далекие края. И если вы не разобьете свой геймпад, пытаясь перепрыгнуть яму с лавой или откручивая голову боссу, то отличное развлечение на несколько вечеров вам обеспечено.

XS ВЕРДИКТ

Энергичная, драйвовая, в меру разнообразная и отчасти неглупая игра. Практически хит сезона.

ОЦЕНКА:



GREEKS AND ROMANS

God of War — это такой своеобразный антагонист Shadow of Rome. Сюжет — греческая мифология вместо римской истории. Протагонист — злобный ублюдок вместо двух «правильных парней». Полумрак и тени вместо залитых светом площадей и улиц. Четко продуманный минимализм вместо обилия оружия и предметов. Роднит эти две игры только уровень жестокости да общая атмосфера циничного стеба и легкого сумасшествия. Хотя и стеб, и сумасшествие сделаны совершенно по-разному.

Нибиру: Посланник богов

Складки местности

Минимальные требования: 800 MHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video

Рекомендуемые требования: 1 GHz CPU, 512 Mb RAM, 32 Mb video



НИБИРУ?

Ах, да! Нибиру — это древнешумерское поверье о существовании мифической планеты Солнечной системы. Нибиру больше Земли в три-четыре раза и имеет довольно вытянутую орбиту, в результате чего совершает полный оборот вокруг солнца за 3600 лет. Если верить шумерам (а немцы верят безоговорочно), планету населяет высокоразвитая цивилизация, которая однажды уже посещала Землю, оставив следы в виде пирамид, гигантских голов на острове Пасхи, стоунхенджей и прочих алогичных конструкций Древнего Мира.

PC

Жанр: Adventure

Издатель: Micro Application

Разработчик: Unknown Identity, Future Games

Разработчик в России: Новый Диск

Официальный сайт:

www.nibiru-game.com

Немцы в мировой фольклорной традиции всегда изображались деловитыми бездушными андроидами, стяжателями, слишком рациональными и рассудительными. Никаких излишеств: только выгода и орбайтен, орбайтен, орбайтен! Похоже, Мировая война и иррациональная растрата немцами своего людского потенциала в корне изменила отношение к Дойчланду. С годами из подтянутого Штольца немец трансформировался в полуобморочного сексуально озабоченного барона Вольфа, тратящего все свободное время на общение с диаволом.

Такое времяпрождение сравнимо с чтением главы из «Кода да Винчи» или просмотром «Турецкого гамбита».

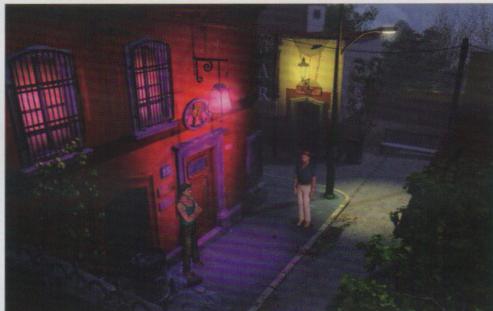
Виктор Перестукин

«Нибиру» образ немецкого командования приобретает уже просто шизофренический оттенок. «Эхо войны» здесь выглядит как разветвленная система подземных коммуникаций в Богемии, где немцы, вместо того чтобы воевать, налаживали контакт с инопланетным разумом. Ошеломляет другое. Современные вояки, раскопавшие эту дыру, всерьез присматриваются к разработкам своих «коллег» из Третьего рейха. Остановить паранойю, разоблачить лженавучные изыскания в конце растревавших всякое уважение «бошей» и призван наш герой. Руководствуясь приемами черных археологов им. Индианы Джонса, юный авантюрист по наводке своего ученого дяди бесстрашно лезет в фашистское логово. За ним ныряют агенты неонацистов, что служат чудом сохранившемуся группенфюреру, заставшему лучшие годы вышебозначенного бункера. Итак, расстановка сил: ушлый дилетант (этакий Джордж Стоббарт) с одной стороны, группа фашиков подконтрольная мумии в нацистской форме — с другой. Пришельцы с Нибиру где-то в стороне. Над схваткой.

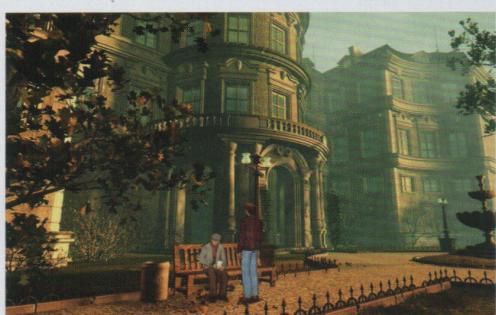
Перед нами привычная квестовая картинка. Псевдоисторический фон, наше время, обширная география. Сравнить времяпрождение можно с чтением главы из «Кода да Винчи» или просмотром «Турецкого гамбита». «Нибиру», безусловно, своего рода беллетристика. Где ожившие интерактивные иллюстрации разыгрывают перед нами нешуточные страсти на фоне тяжелого наследия Второй мировой. Вечер, легкая меланхолия, «Нибиру».



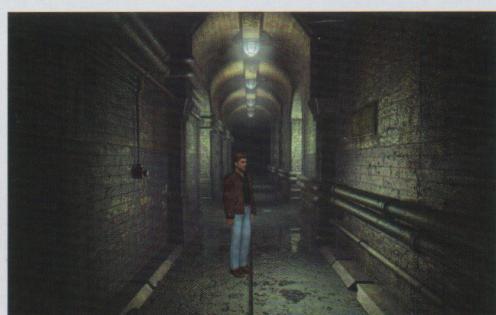
История убивает! Некоторые знания не менее опасны, чем, скажем, радиация.



Таких заведений советуем избегать. Наш герой — другое дело. Ему ничего не грозит.



Прага. Осень. Хочется сидеть на лавочке и кормить голубей. Так нет же, будем бегать по городу за уцелевшими нацистами.



60 лет назад по этим коридорам прохаживались немецкие контактеры, эзотерики, ясновидящие... Все, кто косил от Восточного фронта.

xs ВЕРДИКТ

Несмотря на эзотерический антураж, «Нибиру» вовсе не несет гигантской смысловой нагрузки, что делает игру легким и приятным занятием.

ОЦЕНКА:



Ace Combat 5: The Unsung War

Истребитель во мне

PlayStation 2

Жанр: Simulator
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Официальный сайт:
<http://acecombat5.namco.com/>

Из года в год парни из Namco, ваяющие сериал Ace Combat, пытаются усидеть на двух стульях. С одной стороны, хочется величать свое детище симулятором и вызывать на дуэль всякого, кто осмелится обозвать его «стрелялкой». С другой — вдаваться в совсем уж чуждые приставочникам аэродинамические расчеты совершенно не хочется.

Михаил Судаков

Bы не найдете в этой игре больших отличий от Ace Combat 4, не считая некоторых тонкостей, в том числе сюжетных. В этот раз нелегкая задача брасывает главного героя в самое пекло войны между двумя супердержавами, и если вам вдруг подумалось, что за одну из них сражаются F-16, а за другую — «Миги» и прочая техника с родными названиями, можете поставить себе «пять» за сообразительность.

Масштаб карты отныне задается силой нажатия на соответствующую кнопку, режим «вид цели» потерял былью привлекательность, а цветовая дифференциация врагов на радаре стала на порядок удобнее — теперь изрядно потрапанный неприятель (более 89% повреждений) моментально «краснеет», что помогает лучше спланировать свои действия.

Потом, аркадный режим. Черт



Он так и не узнает, что его убило.



Характерный безжизненный ландшафт.



Приборная доска — фикция.



Смотреть вперед вовсе не обязательно.

Ace Combat 5 — настоящий рай для аркадника. Новички оценят симпатичную графику и легкое управление, а от опытных бойцов вы вряд ли дождитесь каких-либо серьезных похвал.



направленности, кроме «Стелс» (Stealth), воображение уже рисует официальный анонс — с упоминанием Джейми Фокса, Джоша Лукаса и Джессики Бил в качестве приглашенных на озвучку актеров и Роба Коэна, которому отдан пост креативного консультанта. Хватит уже, в конце концов, воевать против других людей — почему бы не помечтать силами со взбесившимся искусственным интеллектом?

знает что такое! Количество вражеских самолетов возрастает многократно — только и успевай отправлять их в страну вечного догфайта. Тупо, конечно, до невозможности, зато весело и от души. Ace Combat 5 — настоящий рай для аркадника. Новички оценят симпатичную графику и легкое управление, а от опытных бойцов вы вряд ли дождитесь каких-либо серьезных похвал. Начнется сплошное ворчание: самолеты снова отличаются друг от друга лишь внешне, эфир забит пустопорожней болтовней, а управление ведомыми пребывает в каком-то совсем уж зачаточном состоянии.

С другой стороны, всего этого могло бы и не быть вообще, так что жаловаться — грех.

XS ВЕРДИКТ

Красивая, но не шокирующая. Увлекательная, но без претензий. Всего лишь очередная часть сериала.

ОЦЕНКА:



Act of War: Direct Action

«Голливудская» стратегия

PC

Жанр: RTS

Изгатель: Atari

Изгатель в России: GFI

Разработчик: Eugen Systems

Официальный сайт:

www.atari.com/actofwar

Все мы — эксперты в футболе, воспитании детей и политике. Без критики властей не обходится распитие ни одной «пол-литры». Соответственно, геополитические боевики и литературные романы всегда находят своего покупателя. Как, впрочем, и компьютерные игры о безжалостных террористах и жадных президентах.

Александр Садко

Над сценарием Act of War трудился некто Дейл Браун (Dale Brown), птица одного с Томом Клэнси полета.

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 6000 Mb HDD
Рекомендуемые требования: 2.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 6000 Mb HDD



■ НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

А в их количестве! Единственный ресурс в Act of War — зеленые бумажки с портретами умерших президентов. Добыть их можно тысяча и одним способом. Каждый решает в меру своей испорченности. Вы вправе набрать пленных и кормиться выкупными платежами. Хотя незначительная сумма капает на счет даже за содержание пленника под стражей (а я-то, дурак, всегда считал, что содержание заключенных — расходная статья). Повезет найти нефтяной бассейн — втыкайте вышку. А уж если на пути попался банк, не проходите мимо. Банки и прочие доходные дома — объекты огромного стратегического значения. Именно за них, а не за почту и вокзалы, разгораются самые первые бои.

Над сценарием Act of War трудился некто Дейл Браун (Dale Brown), птица одного с Томом Клэнси полета.

ца одного с Томом Клэнси полета. Сейчас Дейл корпит над литературным воплощением Act of War. Творение Eugen Systems — очередная страшилка на тему ближайшего будущего. Нефть кончится, бензин подорожает, автолюбители пешком отправятся пикетировать улицы, а террористы, пользуясь случаем, превратят бардак в кромешный хаос. До игрока драматичность творимого хулиганства доносят заставки с настоящими актерами (из-за чего Act of War распространяется на DVD). Любимый прием Westwood самым благоприятным образом сказался на игровой атмосфере. Экстремальные выпуски новостей о бесчеловечных терактах выглядят очень убедительно.

Собственно, атмосфера и сногшибательная графика — все, что есть у игры за душой. В яркой цветной обертке Eugen Systems пытается всучить нам самую обыкновенную урбанистическую RTS а-ля Command & Conquer: Generals. Три враждующие фракции, тонкий баланс между войной и строительством, канонический геймплей. «Уникальный, инновационный игровой процесс» — лживый пиар. Хотя ради ТАКОЙ графики и ТАКОЙ атмосферы лично я позволю себе обмануть. ■



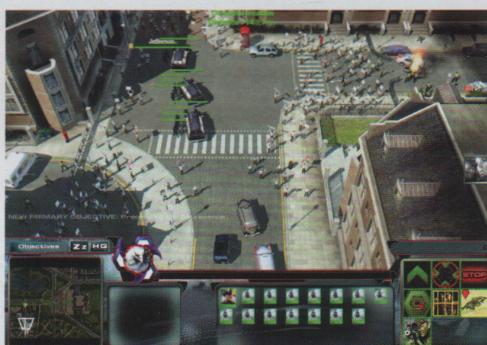
На каждого заложника по спецназовцу.



Операция «Вихрь-Антитеррор».



Война в городе — это повышенная смертность.



Для БТРов нет такого понятия — «пробки».

xs ВЕРДИКТ

Не примечательная геймплеем игра с шикарной графикой, эффектной подачей сюжета, торжественно-грозной музыкой и пафосными речами президента. Проект на один раз, но этот «раз» запомнится надолго.

ОЦЕНКА:

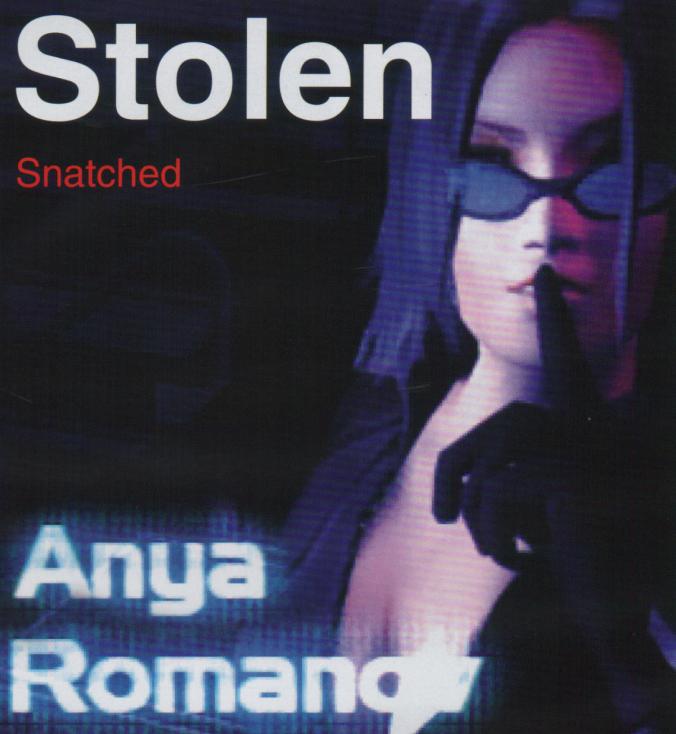


Жанр stealth-action имеет двух неоспоримых лидеров: сериалы Thief и Splinter Cell (еще туда с некоторыми оговорками можно записать Metal Gear Solid — который на данный момент уже вырвался из колеса Сансары). Эти две вершины, этих двух титанов чрезвычайно сложно покорить, но Stolen от Blue 52 рискнула и... ее постигла судьба Прометея, чью печень сейчас с огромным удовольствием клюют орлы-критики.

PC
PlayStation 2
Xbox

Егор Просвирнин

Bо-первых, Stolen — чудо-вищно неухоженная игра. Интуитивно непонятный интерфейс (да-да, это консольный порт, но когда я с первого раза не могу начать новую игру, мои глаза наливаются кровью и мне все равно, порт это или не порт) здесь сочетается с такой



Жанр: Stealth-shooter
Издатель: Hip Games
Издатель в России: Акнна (PC)
Разработчик: Blue 52
Официальный сайт: www.stolen-game.com

По сравнению с последними инкарнациями Thief и Splinter Cell, Stolen выглядит, мягко говоря, непрезентабельно. И при этом умудряется периодически тормозить по-черному.

Минимальные требования: Pentium 1 GHz, 64 Mb RAM, 32 Mb VRAM
Рекомендуемые требования: Pentium 4 1.5 GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb VRAM



Вы, может быть, не поверите, но это скриншот с максимальными графическими настройками.



Особой грацией Анечка Романова явно не отличается.



Дизайн уровней не отличается изощренностью конструкций.



А это наша мамзель на трубе. Совсем как Сэм Фишер.

ГАРРЕТ И СЭМ ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Решив отвлечься от тягостных мыслей, навеянных Stolen, вы можете обратиться к двум китам жанра — Thief и Splinter Cell. Thief повествует о приключениях вора Гаррета в причудливом псевдосредневековом мире, где есть место и волшебным артефактам, и паровым механическим големам. Splinter Cell же посвящен приключениям американского суперагента Сэма Фишера, раз за разом попадающего в самые невероятные ситуации и еще более невероятно из них выбирающегося.

дикостью, как пустой readme-файл (Template Stolen Read Me File. Add stuff here...) и прочими радостями в спешке доделывавшегося проекта.

Во-вторых, серьезно удручают графическая оболочка приклю-

чений Ани Романовой. По сравнению с последними инкарнациями Thief и Splinter Cell, игра Stolen выглядит, мягко говоря, непрезентабельно. Камера тут летает вокруг главной героини на расстоянии метров пяти, изредка приближаясь, и тогда вы можете лицезреть модель персонажа из тех, что были в моде года два назад. Причем все это благолепие умудряется периодически тормозить по-черному на не самой слабой в этой части Галактики машине.

Добавьте ко всему этому не особо впечатляющую акробатику, которую вы уже видели пару миллионов раз, и вы получите проект чрезвычайно среднего качества. Одна радость — в России игра вышла одновременно с мировой премьерой. ■

XS ВЕРДИКТ

Splinter Cell
для непрятательных.

ОЦЕНКА:



Altered Beast

Животный мир Бобруйска

Феномен трэша удивляет многих сторонних людей. Казалось бы, дерзкие фильмы, игры, книги, музыка, а по-клонников — чуть ли не полмира, и армия их постоянно растет. Серьезные эстеты не могут принять того, что интеллектуальные фильмы в моду входят и выходят, а трэш моден уже полвека. «Ну почему?!» — вопрошают эстеты. Да потому, что надо уметь радоваться, а не только строить серьезные лица!

Артур Циленко

Altered Beast был трэшем еще в своих первых инкарнациях — на игровых автоматах и Sega Mega Drive. Восставший из мертвых солдат ходил слева направо, мочил всех подряд и периодически превращался в разные... существа. В наше время требуется что-нибудь посерьезнее, поэтому превращения главного героя в ремейке оправданы модной темой генной инженерии.

Отличительная черта любого трэшака — КРОВИЩА — здесь,

PlayStation 2

Жанр: Action

Изатель: Sega

Разработчик: WOW Entertainment

Официальный сайт:
www.segaeurope.com/uber.jsp?lang=en&type=Game&id=17



А вот и главный герой. Вася.



После очередного взмаха волчьей лапы верхняя часть злодея улетает в неведомые дали, а нижняя еще пару секунд продолжает стоять, покачиваясь и извергая фонтанчики кетчупа. Как можно не любить игру, в которой кровь брызжет прямо в «камеру», ухудшая видимость?



Скотобаза на выгуле.



Местами количество тварей зашкаливает.



Кто лежал в моей кроватке?! Ты?!



Это уже не «белка», это синька.

Нежные американцы

Чиновники из Sega долго думали, но все-таки отменили выпуск Altered Beast в США. Официальная причина такова: «К отбору того, что выпускать в США, мы относимся с особой тщательностью». И действительно, в Штатах лучше пойдет очередной клон GTA:SA про тяжелую жизнь в гетто, чем разухватистый экшн про рвущих друг друга в кровавые клочья мутантов. Но передавать лицензию другому издательству Sega тоже не хочет.

нога взмаха волчьей лапы злодей смачно делился пополам! Верхняя часть улетает в неведомые дали, а нижняя еще пару секунд продолжает стоять, покачиваясь и извергая фонтанчики кетчупа. Как можно не любить игру, в которой кровь брызжет прямо в «камеру», заметно ухудшая видимость?

XS ВЕРДИКТ

Очевидно, что эта игра — не для прокачки мозгов. Заготовьте тренированный палец — для активного нажатия на кнопку удара, и хорошее настроение — для адекватного восприятия всего этого трэш-веселья. Мы выбираем вечер, окрашенный в цвет крови!

ОЦЕНКА:



The Sims 2: University

Тема [censored] не раскрыта

PC

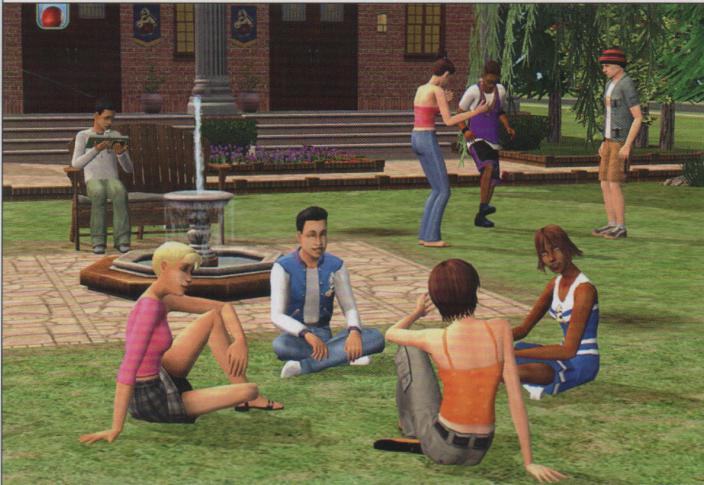
Жанр: Lifesim
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis
Официальный сайт: thesims2.ea.com/about/ep1_index.php

Дополнению вторых The Sims быти! Ясно как апельсин, естественно как закат, неизбежно как уплата налогов. Симы едут учиться! Золотая пора — студенческие годы. Время безвозмездного секса и шумных «пивных» вечеринок, заканчивающихся им же...

Александр Садко

Но то ли у меня извращенный взгляд на жизнь студента, то ли Maxis чего-то напутала, да только не нашлось в игре места ни пиву, ни интиму. Верх аморальности — бой подушками с однокашником и обильные

Минимальные требования: 800 MHz CPU, 256 Mb RAM, 3.5 Gb HDD, 32 Mb video
Рекомендуемые требования: 2.0 GHz CPU, 512 Mb RAM, 3.5 Gb HDD, 64 Mb video



Верх аморальности — бой подушками с однокашником.

возлияния фруктовыми соками. Взаимоотношения с другими студентами мало отличаются от трэпа с соседями, да и весь студгородок спроектирован как обычный поселок The Sims 2. Каждый корпус, будь то общежитие, библиотека или кампус, представляет собой отдельную локацию. Смена декораций сопровождается загрузкой, ставшей со времен оригинала еще неторопливее. Этакий перерыв на кофе.

Аудитории в список локаций загадочным образом не попали, хотя заочный образовательный процесс все же присутствует. От оценок вашего оболтуса зависит размер стипендии и будущая ученая степень. Так что курсовых и семинаров не миновать, а идентов-сокурсников смело посыпайте. Тусоваться с такими занудами все равно неинтересно.

Два чемодана новых предметов (MP3-плеер, мобила, электрогитара, барабан, бильярдный стол), ежедневные домашние задания и глупые приколы общажных имбезилов (из разряда «кто испортил воздух?») — не есть студенческая жизнь. Достоверно отразить университетские будни не позволила планка Teens в рейтинге игры. Студенческая тема куда больше подошла бы The Singles... ■



А где кухня и тазик с пельменями?!



Розовый пеньюар — это униформа?



Готовимся к экзаменам по Древнему миру.



Все равно она не даст тебе списать зарубежку!

XS ВЕРДИКТ

Вы любите The Sims 2, никогда не учились в вузе и голосовали против рекламы пива на ТВ? Тогда игра для вас. Ну, а тем, чья кровь по весне закипает, The Sims 2: University наверняка покажется чересчур аскетичной. Плюс изрядное количество багов и недоработок...

ОЦЕНКА:



SpellForce: Shadow of the Phoenix

Они ползут на свет!

PC

Жанр: RTS/RPG
Изгатель: JoWooD Productions
Разработчик: Phenomic Game Development
Официальный сайт: www.phenomic.de

Каким бы распектальным ни был SpellForce: The Order of Dawn, его многочисленных достоинств никогда бы не хватило, чтобы удержать фанатов. Пламя фанатской страсти угасает также стремительно, как разгорается, требуя постоянной подпитки. SpellForce: Shadow of the Phoenix — уже второе по счету «полено», брошенное в прожорливый костер.

Александр Садко

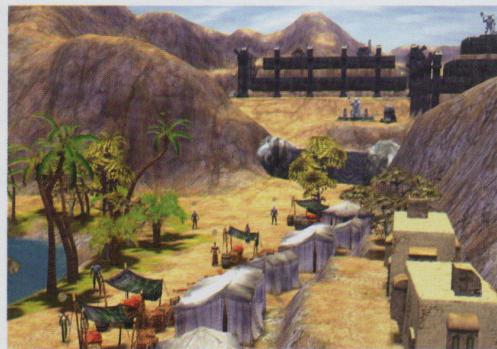
Дополнение вновь вверяет в наши руки судьбу мира. Хотя мы сами уже готовы его уничтожить, если кто-нибудь заикнется об очередном

Минимальные требования: 1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 2 Gb HDD
Рекомендуемые требования: 1.5 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 2 Gb HDD



В ОЖИДАНИИ ОСЕНИ

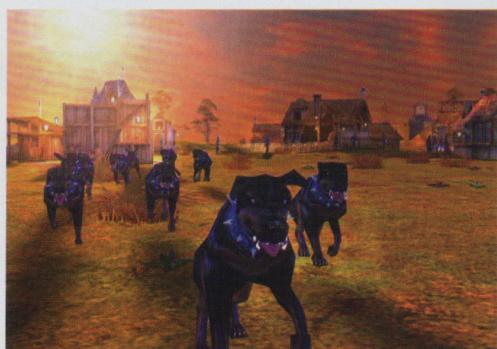
Дополнения — это, конечно, хорошо, но сиквел — лучше. Работы над SpellForce 2: Blend of Perfection ведутся достаточно давно, чтобы поверить в ее выход этой осенью. Действительно значимых нововведений пока анонсировано лишь два: похорощевший движок и «живой» мир, «запоминающий» все действия игрока.



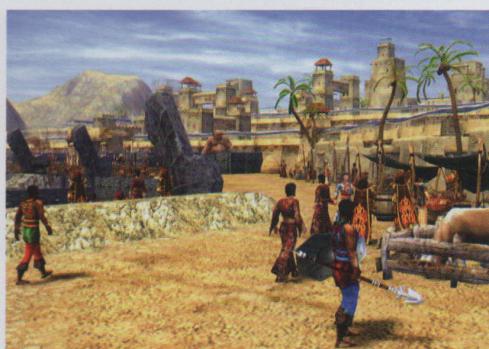
Палатки с шаурмой за тысячу лет до нашей эры.



Шаман камлает на урожай. Что-то идет не так.



Собака — друг одного человека и враг другого.



Рабский труд используется без стеснения.

SpellForce: Shadow of the Phoenix — основной закон диалектики в действии. Количество новаций переходит в качество геймплея.

спасении. Угроза в этот раз исходит от свихнувшегося Некроманта. Коварный некрофил собирается поднять из могил шайку давно разложившихся, но не утративших могущества магов. И захватить с их помощью все сущее.

Главное достижение аддона — преемственность героев. Предыдущий SpellForce: Breath of Winter персонажам оригинальной игры в ролях отказал. Мы создавали новых героев и начинали с нуля. Shadow of the Phoenix, напротив, радушно привечает всех и каждого. Начать новый крестовый поход против нечисти можно как в лице любимого богатыря из The Order of Dawn, так и в роли юного воина из Breath of Winter. При этом потолок прокачки поднимается до пятидесяти уровня, дабы игрок не чувствовал себя покорившим все эвересты суперменом. Прочие новации носят исключительно количественный характер: по два новых юнита на расу, свежая монстрятинка в рядах уродцев, новенькое оружие, магические артефакты и, конечно же, карты. Их скромное число компенсируется великаническим размером.

SpellForce: Shadow of the Phoenix — основной закон диалектики в действии. Количество новаций переходит в качество геймплея.

xs ВЕРДИКТ

Shadow of the Phoenix — в лучшем смысле слова обыкновенный аддон. В нем нет ничего концептуально нового, зато уйма приятных свежих мелочей. Разве что сюжет глуповат...

ОЦЕНКА:



TimeSplitters: Future Perfect

Временщики

PlayStation 2
Xbox
GameCube
Жанр: Action

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Radical Entertainment

Официальный сайт:
<http://timesplitters.eagames.com>

TimeSplitters: Future Perfect. Классическое недоразумение из разряда «родился не в том месте и не в то время». Точнее, со временем как раз все в полном порядке, а вот по вопросу о месте дислокации этой игры можно изрядно поскандалить.

Михаил Судаков

B ладьевцы PlayStation 2, конечно же, рады по уши, что на их платформе существует такой со всех (почти) сторон примечательный шутер, который не стыдно поставить в один



СЮЖЕТ УСТАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Злобные существа — Рассекающие Время — угрожают человечеству неминуемой гибелью. Пытаясь предотвратить катастрофу, Кортес, знакомый игрокам про предыдущим частям TimeSplitters, намеревается открыть тайну происхождения этой расы, путешествуя по самым разным уголкам света. Более того — Кортесу придется очутиться как в ближайшем и отдаленном будущем, так и в 20-х, 60-х и 90-х годах прошлого века. Каждый временной период воссоздан с максимальной достоверностью: оружие, окружение и люди выглядят именно так, как и должны.



Стоило мне появиться, как все закрутилось.



Зеленый фургон набирает высоту.



Осада крепости с применением «Калашникова».



Наэлектризованный зомби ищет проблем.

ряд с лучшими представителями жанра. Уж по крайней мере всегда найдется ответ на страшное оскорбление «Half-Life 2 в глаза не видевшие». Звучит он пусть и оправдательно: «А зато у нас есть TimeSplitters 3», — но с человека неглупого разом сбивает спесь.

На самом же деле Future Perfect, с ее увлекательным «синглом», богатым мультиплером и двадцатью видами оружия, должна была появиться сначала на PC, да еще под грифом «эксклюзивно». Здесь игра могла бы если и не навалить тумаков захватившимся конкурентикам вроде Doom III и той же Half-Life 2, но как минимум обрести толпу преданных поклонников и даже — почему бы и нет? — культовый статус. Третья TimeSplitters пытается взять свое отличным кооперативным режимом, замечательной, особенно на Xbox, графикой и затаиненным, но иногда смешным до истерики сюжетом. Это такой, знаете ли, не сбавляющий обороты «фан» — довольно короткий в случае с одиночной игрой, но практически бесконечный, если у вас имеется возможность выйти в онлайн. Сетевые режимы облагораживают TimeSplitters, что даже слегка удивительно — игра-то консольная. И пусть большинство считает понятия «приставка» и «онлайн» чуть ли не омонимами — вины Radical Entertainment в этом нет решительно никакой.

Среди воспитанных людей в подобных случаях принять говорить: «Большое спасибо». И смиренно ждать добавки, надеясь, что уж в четвертых-то TimeSplitters будет и «сингл» подлиннее, и боты поумнее, а приставочный онлайн к тому времени станет в наших палестинах привычной штукой.

xs ВЕРДИКТ

Future Perfect могла бы стать идеальной игрой, удали разработчики чуть больше внимания одиночному режиму.

ОЦЕНКА:



Doom 3: Resurrection of Evil

Марсово поле

PC

Жанр: FPS

Изданель: Activision

Разработчик:

id Software, Nerve Software

Официальный сайт:

www.doom3.com

У любого предпринимателя есть два способа сделать работу над производственно-конструкционными ошибками своего товара: выполнить ее, что называется, на совесть или размазать тот же прокисший ванильный крем по Большой площади.

Иван Лисиченко

Далее необходимо удачно подобрать причинно-следственные связи. Хотите новых уровней — пожалуйста, цепь 12 штук; в отличие от бесконечно-резинового оригинала, хватает ровно на вечер. В крайнем

Минимальные требования: 1.5 GHz CPU, 384 Mb RAM, 2.6 Gb HDD, 64 Mb video

Рекомендуемые требования: 2.8 GHz CPU, 1024 Mb RAM, 2.6 Gb HDD, 128 Mb video



ШАБЛОННОЕ МЫШЛЕНИЕ

Доказательства, что все неоднократно слышали про бесперспективность повторного изобретения велосипеда и норовят эту простую истину использовать при каждом удобном случае, можно найти в каждом углу. Вот и Nerve Software не нашла ничего лучше, как сочинить насквозь банальный сюжет про очередную экспедицию, на 90 процентов состоящую из приуроков. Да-да, именно тех, что спускаются в одиночку в темные подвалы с крысами и тыкают пальцами в непонятные артефакты. Результат обычно один — вселенская дыра размером с дом, масса впечатлений и последующее монотонное запихивание всего, что успело вывалиться из ацкого дупла, обратно. Вам тут не театр, в конце концов.



Доктор Бетругер нынче в пасти у демона...



Вот что происходит, если никогда не мыть руки.



Вот именно за такие кадры Кармак и продал душу дьяволу.



Новые монстры почему-то предпочитают появляться в лучах голубого света.

Все слагаемые на месте, желающие получили что хотели.

случае — на уикенд. Новые стволы? Нет проблем: перекочевавшая из пакгауза Valve Software гравитационная пушка и безжалостная к уродцам (да и к владельцу) двустволка вполне подойдут для дополнительной строчки в features. И даже внесут тоненькую свежую струю в игровой процесс. Со сценарием тоже порядок: наличествует для галочки, излишне не отсвечивает. Все слагаемые на месте, желающие получили что хотели и должны быть довольны и счастливы. Ура.

На практике, однако, проблема осталась на том же месте. Патологически скучный сиквел к бестселлеру десятилетней давности так и не избавился от дешевых трюков в стиле тщеславного шоумена Уве Болла и наглого спекулирования брендом. Смысль появления Resurrection of Evil, представляющей из себя тот же суп, с аналогичными ингредиентами, только перемешанными против часовой стрелки, очевиден исключительно с точки зрения извлечения прибыли. Его смехотворная продолжительность кое-как скрывает халтуру сценаристов и отсутствие свежих идей у дизайнеров. То есть мы вовсе не отрицаем существования тех, кого до судорог пугают два злобных глаза в темноте. И мы ничего «такого» про этих людей сказать не хотим. Многим действительно нравится. Просто нам очень не хочется отыывать от лидерства id в области инноваций. ■

XS ВЕРДИКТ

Классический до зевоты шутер на отличном движке. Если соскучились по пентаграммам и пластиковым монстрам — добро пожаловать.

ОЦЕНКА:



Jets'n'Guns

Оторва

Редкая рецензия на Jets'n'Guns не начинается вариацией на тему «чего можно ждать от никому неизвестной команды с таким названием?». Откровенно говоря, дорогая редакция сама чуть было не прошла мимо шедевра, официальный сайт которого уначен пятнадцатью медалями «Выбор редакции» от всевозможных буржуйских сайтов.

PC

Жанр: Shooter
Издатель: Rake in Grass
Разработчик: Rake in Grass
Официальный сайт:
<http://jng.rakeingrass.com>

Андрей Дронин

Практически почивший жанр. Семьдесят с копейками мегабайт дистрибутива, распространяемого самими же разработчиками через сайт. За двадцать долларов. Максимальное и единственное поддерживаемое разрешение экрана — 640x480. Никакого «три-

дэ». Оторваться невозможно. Jets'n'Guns кажется короткой не потому, что она действительно не очень-то продолжительна, а потому, что ты потратил на нее весь вечер. Не вставая. Чертовщина какая-то.

Как ни банально звучит, но на одно только перечисление досто-

Минимальные требования: 800 MHz CPU, 128 Mb RAM, 32 Mb video, 75 Mb HDD

Рекомендуемые требования: 1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 75 Mb HDD



Баланс — почти идеальный. Спрейтовая графика — феерична. Саундтрек — забойный. Уровни, противники и боссы удивительно оригинальны. Обстебаны все штампы научно-фантастического трэша. Фишек — море!

инств этой чудовищно затягивающей игры может уйти не одна страница. Однако главное — исключительно правильный подход. Им вообще последнее время отличаются разработчики из Восточной Европы (Rake in Grass — чехи). Талантливая пародия и поразительное внимание к мелочам — таков

рецепт успеха. В сценарии (а он таки есть) обстебаны практически все штампы научно-фантастического трэша. Издеваются и в процессе — уровни пестрят намеками, забавными надписями, аллюзиями. Фантазии дан простор неимоверный. Каждый уровень не похож на прочие, противники и боссы удивительно оригинальны. Спрейтовая графика — феерична. Баланс — почти идеальный. Саундтрек — забойный. Количество реализованных фишек натурально шокирует. Все в полном порядке с кровью и насилием. В это тяжело поверить, но покупка и продажа обратно апгрейда или пушки со-



Этот цеппелин будет покрепче «Фердинанда».



Нельзя расслабляться ни на минуту.



Истребитель набит оружием под завязку.



Можно настраивать угол ведения огня.

В СЕМИДЕСЯТИ ПЯТИ МЕГАБАЙТАХ

- ▣ 21 уникальный по оформлению уровень.
- ▣ Более двухсот противников.
- 57 видов вооружения.
- 19 спецдевайсов для апгрейда корабля.
- Сотни комбинаций вооружения.
- Двигок RakeX 2.0, выдающий феерическую картинку.
- Часовой саундтрек от металлической группы Machinae Supremacy.

вершается по одной цене! А если вы начинаете игру второй (я вот уже девятый) раз, то никто и не подумает отбирать заработанный арсенал. Оттяг по полной программе. Игрока тут любят и ждут. Дистиллированный фан.

XS ВЕРДИКТ

Безусловно, лучший за последние 10 лет скролл-шутер для PC.

ОЦЕНКА:





ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
- Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.

Подробности в коробке с игрой!



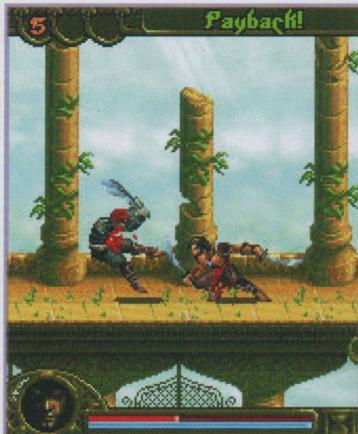
Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибутор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селеznевская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.



WWW.COSSACKS2.RU

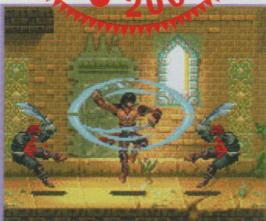
Для приобретения игры необходимо отправить sms с указанным кодом на номер 3010. После этого с вашего счета будет списано \$2, вы получите ссылку для скачивания игры. Если стоимость игры составляет \$4, то необходимо отправить два sms. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов, полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, вы можете посмотреть на сайте www.playmobile.ru.

Prince of Persia: Warrior Within \$4



Код для закачки: 971375700748

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398; Nokia 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Siemens C65, M55; Sony Ericsson T610, T630



Жанр: Action Разработчик: Gameloft

Сайт разработчика: www.gameloft.com Размер: 190 Kb

Gameloft в очередной раз продемонстрировала, как надо делать игры для мобильных телефонов. Доказала, что наводнившие платформу аркадные бродилки все еще могут радовать отличным геймплеем. Наглядно разъяснила, какую графику способен обрабатывать среднестатистический мобильный телефон.

Prince of Persia: Warrior Within — почти идеальная аркада, у которой есть все те черты, что влекут нас к игре снова и снова. Отличные спрайты, очень красивая и плавная анимация, симпатичные эффекты. Глаз не оторвешь. А под внешней оболочкой — замечательный игровой процесс, объединяющий стремительные забеги по кишащим ловушками подземельям и сражения с врагами. Конечно, в здешних боях невероятного разнообразия ударов

из PC-версии игры ожидать не стоит, но и то, что есть, вызываетуважение. Со временем принц набирается опыта, осваивая все новые приемы, которые можно и нужно пробовать на своих врагах. Схватки в игре сдelenы действительно интересно.

Не отстает и небоевая часть. Готовьтесь к продолжительным забегам по стенам, молниеносным перекатам под опускающимися на землю каменными блоками и отчаянным прыжкам над отточенным шипами. А если станет совсем сложно, просто остановите время — такой прием в арсенале у принца тоже имеется.

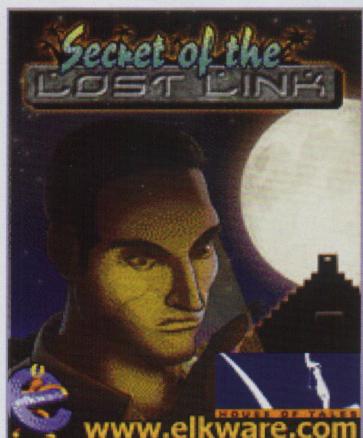
XS ВЕРДИКТ

Великолепная игра, жемчужина своего жанра.

ОЦЕНКА:

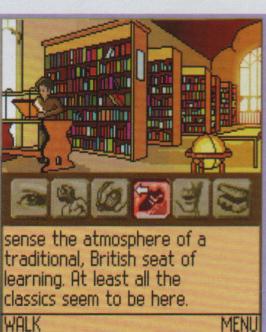
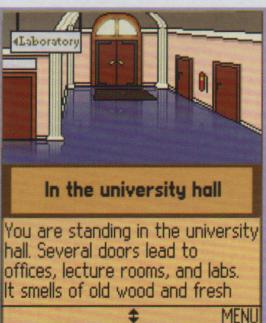


The Lost Link \$2



Код для закачки: 973284800748

Для телефонов: Nokia 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E100, E700, E710, E800, X460; Sony Ericsson K700i, T610



Жанр: Adventure Разработчик: Elkware

Сайт разработчика: www.elkware.de Размер: 150 Kb

В свое время мы рассказывали о Black Hole — достаточно симпатичном текстовом квесте, как будто пришедшем на мобильную платформу с персональных компьютеров конца 80-х. Lost Link сплелена из того же теста: у двух этих игр даже интерфейс одинаковый (разве что теперь наконец-то добавилась возможность сохранения, которой так не хватало в Black Hole). И еще одна сходная черта: степень бредовости сюжета. Здесь, конечно, прогресс налицо, до откровенной несуразицы предыдущей игры далеко, но иногда изощрения сценаристов все же вызывают откровенную улыбку.

Завязка, тем не менее, серьезная: наш герой — ученый, преподающий собственную теорию человеческой эволюции. По его мнению, большая часть открытий, усердно продвигающих человечество все выше по эволюционной лестнице, осуществлена не без помощи некоей третьей силы (предположительно инопланетного

происхождения). И, само собой, третья сила не заставит себя долго ждать: готовьтесь немного поработать агентом Мандером из X-Files.

В целом, «глубокомыслie» загадок сопоставимо с предыдущей версией игры: большой сложности они не представляют, Lost Link проходит быстро, без особых проблем. Что, однако, не делает ее менее привлекательной.

Графическая составляющая несколько похорошела, в основном, благодаря увеличившемуся количеству подвижных деталей на экране. В остальном — все те же страницы текста, разбавленные картинками. В итоге мы получили очень неплохой квест, не слишком сложный, но свою долю удовольствия обеспечивающий.

XS ВЕРДИКТ

Крепкий квест со слегка бредовым сюжетом.

ОЦЕНКА:



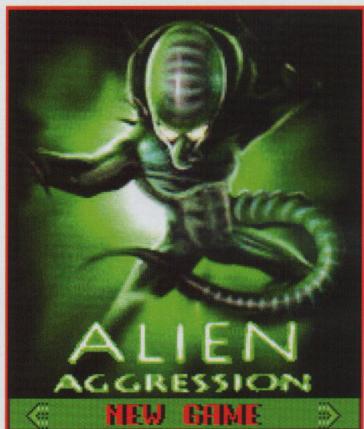


PLAYMOBILE
портал мобильных игр

ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Alien Aggression

Жанр: Action Разработчик: NET Lizard
Сайт разработчика: www.netlizard.net Размер: 87 Kb



Код для закачки: 972764900748

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398; Nokia 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Siemens M65, MC60; Sony Ericsson T610, T630



дин солдат, один космический комплекс и сотни инопланетных тварей, осквернивших его своим присутствием. Ну, что ж, примемся за чистку, нам ведь не впервый.

Alien Aggression — довольно стандартная стрелялка, которую отличает разве что необычная точка обзора и некоторые детали игрового процесса. Все уже привыкли, что в аркадах камера стандартно висит сбоку от героя. Alien Aggression же решила выпендриться, обеспечив изометрическую точку обзора. Ладно, переживем. Приходится, конечно, привыкать к управлению, но это дело практики.

Зато как натренируешься, монстров начинаешь убивать с удивительной легкостью. Даже несмотря на их бешеную скорость передвижения. Да, здешние алиены, за некоторым исключением, носятся по уровню, чувствуя наш запах за километры. Поначалу вообще не знаешь, куда от них деваться, но со временем

учишься занимать на уровне подходящую позицию и косить глупых тварей в промышленных масштабах. Интеллекта у них, само собой, никакого, так что монстры будут тупо переть один за другим, не считаясь с потерями. Время от времени добрые разработчики подкидывают на уровень аптечки или продвинутое оружие, которое валит тварей чуть ли не с одного выстрела. Жаль только, патроны у него уходят чересчур быстро.

В целом игра неплохая. Она совсем простенькая, что не лишает ее здоровой доли увлекательности и разнообразия. Занять свободное время вполне может и для этого ей вовсе не нужно обладать шедевральными качествами.

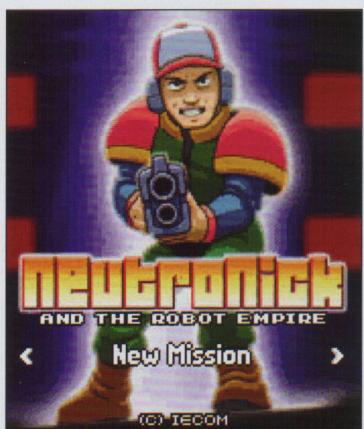
XS ВЕРДИКТ

Достаточно динамичная, но простенькая аркада.

ОЦЕНКА:



Neutronick



Код для закачки: 973782200748

Для телефонов: Motorola E398; Nokia 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210, 7250i, 7260; Siemens SX1; Sony Ericsson F500, F500i, K700i



Жанр: Action Разработчик: Arvato Mobile

Сайт разработчика: arvato-mobile.com Размер: 125 Kb

Neutronick — аркада, требующая некоторого напряжения извилин. Здесь мало уметь хорошо стрелять и упрямо переть через уровень. Надо совсем немного, но задумываться над тем, что делаешь.

Концепция очень проста. На небольшой карте в определенных местах расположены защитные лазерные лучи, испускаемые терминалами. Игра сводится к банальному истреблению роботов, оставляющих после своей безвременной кончины самые карточки, что помогут проникнуть к терминалу. Убил «железку», достал из нее карточку, отключил лазерный луч на другом конце уровня, пошел дальше. Незамысловато и довольно быстро надоедает. Роботы до неприличия уязвимы, и единственная сложность, которая возникает во время прохождения — догадаться, какой из лазерных лучей на уровне мы только что отключили. Признаюсь, не слишком веселое

занятие.

Графика симпатична. Большое количество ярких красок, естественная анимация, неплохо выглядящие спрайты. Все на приятном глазу уровне. Радует, что озвучено большое количество внутриигровых событий — это реально помогает в прохождении.

Другое дело, захочется ли в этой игре заходить далеко? Ведь перед нами — довольно плоская аркада, пускай и отличающаяся от своих соседей по жанру, но все равно не способная надолго удержать нас перед мобильным телефоном. Лучше еще раз запустите Prince of Persia: Warrior Within — удовольствие гарантировано.

XS ВЕРДИКТ

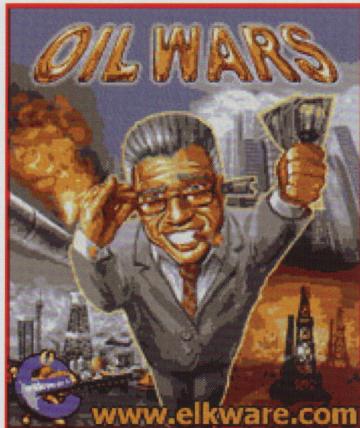
Посредственно и не очень интересно. Могло быть лучше.

ОЦЕНКА:



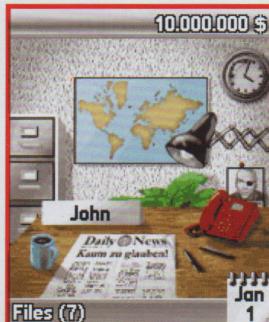
Oil Wars

Жанр: Strategy Разработчик: Elkware
Сайт разработчика: www.elkware.de Размер: 140 Kb



Код для закачки: 973782400748

Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Siemens C65, M65, S65; Sony Ericsson K700i, T610, T630



анту тайкунов на мобильных телефонах прибыло. Встречайте Oil Wars, «нефтедобывающую» стратегию с небольшими вкраплениями аркады. Под наше шефство попадает небольшая компания, занимающаяся разработкой нефтяных месторождений. В долгосрочной перспективе — монополизация всего рынка черного золота. Хотя всегда есть выбор: бороться за мировое господство либо играть до определенного срока или суммы заработанных денег. А то и вовсе отменить всякие ограничения и развивать свою нефтяную империю до бесконечности — благо возможность имеется.

Сам же игровой процесс состоит в основном из покупки земельных участков, бурения на них скважин и последующей продажи добывшей нефти. Плюс в любой момент есть возможность провести диверсию против одного из конкурентов — это значительно пошатнет их положение на рынке.

Занятная возможность: если вы хотите сэкономить, часть действий можно осуществлять не с помощью экспертов, а вручную. Например, можно «своими руками» пробурить нефтяную скважину. Или вместо того, чтобы платить профессионалам, самолично отправиться подрывать вышки врага. Каждая из этих возможностей представляет собой весьма занятную мини-игру.

Графика в Oil Wars достаточно схематична, но от тайкуна большого и не ждешь — и так хватает. Ну, а если говорить в общем, у разработчиков получилась весьма интересная стратегия, пускай не абсолютный шедевр, но как минимум достойное времяпрепровождение. К тому же, где еще вам доведется вручную взрывать хранилища нефти своих конкурентов? ■

XS ВЕРДИКТ

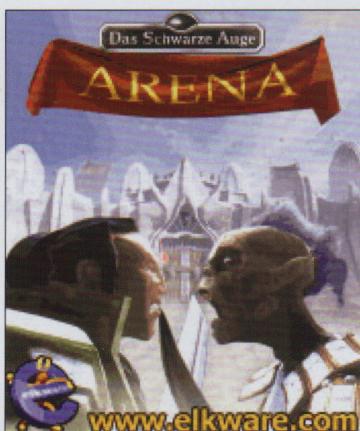
Занятный тайкун с вкраплениями аркады. Стоит отведать.

ОЦЕНКА:



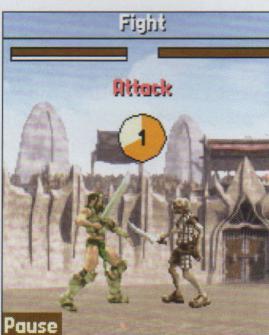
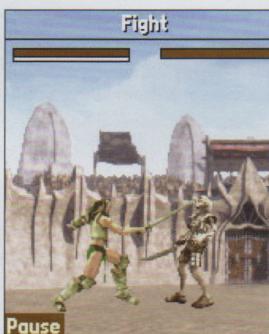
The Dark Eye Arena

Жанр: Fighting Разработчик: Elkware Сайт разработчика: www.elkware.de Размер: 193 Kb



Код для закачки: 973124400748

Для телефонов: Nokia 3200, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 7210; Samsung X100; Siemens C65, M55, M65, MC60; Sony Ericsson K700i, T610, T630



уский вас не обнадеживают скриншоты: нормальный файтинг у разработчиков, к сожалению, не получился. Под его покровом нас ждет всего лишь очередная проверка реакции, не слишком интересная и вряд ли достойная вашего внимания.

Поначалу все кажется гораздо лучше. К нашим услугам предоставляется несколько героев, плюс возможность создавать собственного, произвольно распределяя лимит умений. По мере прохождения игры нам будут перепадать дополнительные бонусы, которые можно пустить на развитие основных характеристик или заучивание новых приемов. Только, пожалуйста, не подумайте, что от этого станет лучше.

Попав непосредственно на арену, игрок начинает бой, представляющий собой серию атакующих и защитных ударов. Успешное проведение приемов напрямую зависит от того, насколько быстро

игрок будет нажимать соответствующие цифры на клавиатуре — чем быстрее, тем, соответственно, лучше. Честное слово, уже после третьего боя подобные упражнения с клавишами телефона начинают утомлять.

Графика у игры, честно говоря, тоже особо не впечатляет. Анимация совсем уж деревянная, модели прорисованы коряво, общее впечатление далеко от положительного. Впрочем, на таком уровне выполнена вся игра. Если вы любите неинтересные и однобокие проверки на скорость реакции, очень рекомендуем! Всем остальным предлагаем занять свое свободное время чем-нибудь другим. ■

XS ВЕРДИКТ

Примитивно, плоско, скучно. Не стоит и пробовать.

ОЦЕНКА:



Отправьте sms-ку с кодом игры на номер 3010.

После отправки с Вашего счета будет

списано 2\$. Для получения игры

стоимостью 4\$ необходимо

отправить два sms.

* - все цены указаны без НДС

** - на вашем телефоне

обязательно должен

быть настроен

WAP и GPRS

ТРУБА ЗОВЕТ!

TERMINATOR



I'M BACK!

ТЕРМИНАТОР: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Терминатор вернулся и битва разгорелась снова!

В 2029 году машины правят миром и только один человек может спасти будущее человечества — если он спасет его в прошлом.

Это продолжение игры «Терминатор», снятой по одноименному блокбастеру. Еще больше действий, еще больше сражений! Тебе нужно будет пройти добрую дюжину миссий, чтобы найти все части от машины времени и спасти Сару Коннор в прошлом.

Цена 4\$. Для телефонов: Samsung X100, C100, X600, C110, E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 7210, 3220; Siemens CX65, M55, C65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i, T630, T610

Код игры: 974381400988

METAL SMASH PINBALL

Выведите из строя гигантского робота в этой наэлектризованной взрывными эмоциями охоте — игре пинбол. Уничтожайте обнаруженных врагов с помощью арсенала роботизированного вооружения в многоэкранном режиме. Проложите путь к победе, преодолевая взрывной фейерверк уровня игры с многочисленными новейшими функциями, такими как обновление вооружения, гигантские щиты или игра с несколькими шариками!

Цена 2\$. Для телефонов: Samsung X100, X600, E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 3510i, 7210, 3220; Siemens CX65, C65, M65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i

Код игры: 974374300988



КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Мобильный «Карибский Кризис» — это шутер для мобильных телефонов, действие которого происходит в постапокалиптической вселенной компьютерной игры «Карибский Кризис». В течение пяти увлекательных миссий, вам предстоит выполнить пять стратегически-важных задач.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 7610; SonyEricsson K500i, T610, T630, Z600; Samsung C100, C110, X100, X450, X600; Motorola C380, C650, E398

Код игры: 971143300988

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

Испытайте себя в одной из самых популярных викторин в мире! Проверьте свои знания и ответьте на все вопросы в захватывающей игре «Кто хочет стать миллионером?» Версия этой игры для мобильных телефонов сохраняет все особенности телевикторин: подсказки 50:50, звонок другу, помощь зала.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65, CXT65, CXV65, M65; SonyEricsson K500i

Код игры: 972643200988



ПИРАНЬЯ

Перед вами — Java-версия сверхпопулярной SMS-игры «Пиранья». Закачай игру и погрузись в пучины морской битвы! Захватывающая, красочная аркада на морском дне. Ешь всех, кто меньше тебя размером и набирай вес. Кроме опасности быть съеденным, тебя подстерегают морские ежи и ядовитые медузы!



Цена 4\$. Для телефонов: Nokia S40, S60; Siemens C60, C65, CX65, M55, M65; Samsung C100, E700, X100, X600, X450; SonyEricsson K500i, T610, T630, Z600; Motorola C380, C650

Код игры: 973172400988

WAR 2056

War 2056 — военная real-time стратегия, включающая в себя практически все возможности и игровые элементы этого довольно редкого для мобильных телефонов жанра. Игра можно пройти за любую из двух противоборствующих сторон. В игре есть управление воздушными и наземными военными силами, строительство и улучшение зданий, создание и покупка юнитов.



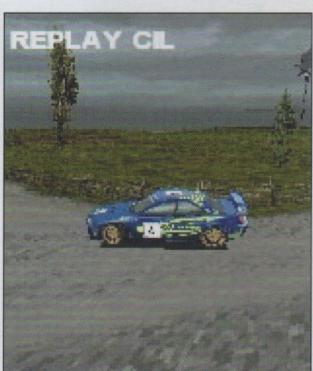
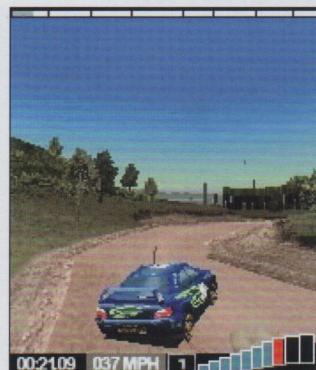
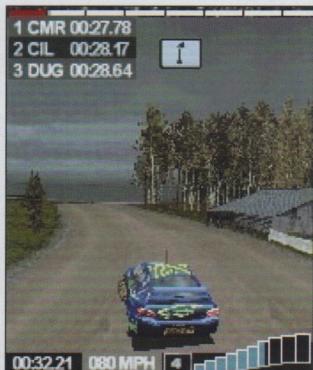
Цена 2\$. Для телефонов: Samsung X100, C100, X600, C110, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600; Nokia 6260; Siemens CX65, C65, M65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson T630, K500i, T610

Код игры: 974133800988

colin mcrae rally
2005™



Colin McRae Rally 2005



Жанр: Racing Разработчик: Ideaworks3D Издатель: Codemasters
Сайт разработчика: www.ideaworks3d.com

Hа персональных компьютерах серия симуляторов ралли от Колина Макрэя уже давно зарекомендовала себя лучшим образом. Теперь, судя по всему, пришло время завоевать и N-Gage: такого красивого и интересного раллийного проекта здесь еще не было.

Суть, конечно, осталась прежней: садимся за руль любимой машины и проезжаем за минимальное количество времени трассу, стараясь при этом не сломать средство передвижения и побить рекорды соперников. В игре доступно 12 машин, из которых поначалу можно обездить лишь четыре. Не беда, здешняя система настройки и тюнинга позволит максимально точно подготовить свою, пускай и не самую крутую, машину для будущей гонки, обеспечив ей первое место даже в соревнованиях с более сильными четырехколесными bestiaryами.

Само собой, одним тюнингом не обойдешься — в перерывах между гонками вы непременно будете обмусоливать каждый винтик машины. Потому что в этой игре система повреждений дает о себе знать на каждом повороте. Технически, если сильно постараться, можно спломать абсолютно любую часть машины. Полнотью «убить» тачку не получится, но ездить на том, что от нее останется после пары лобовых столкновений с пейзажем, уже не захочется. Аварии помогают избежать штурман, совершенно спокойным голосом предупреждающий

о крутизне и направлении ближайшего поворота и смене дорожного покрытия. Да-да, от того, по какому покрытию мы едем, обязательно будет меняться поведение машины. Все по-настоящему, а вы как хотели?

Довольно высокая сложность прохождения может отпугнуть от проекта некоторых игроков, но настоящие любители соревнований обязательно оценят вызов, который бросает игра. Пройти весь чемпионат, открыть все доступные машины, оценить восхитительные пейзажи. И попробовать мультиплеер, в конец концов. Только в режиме многопользовательской игры на одной трассе смогут столкнуться два противника, ввilio потираясь бортами и выкидывая друг друга за пределы трассы.

Графическое исполнение не отстает: модели машин выполнены просто отлично, ландшафт трасс определенно заставляет отвлекаться от гонки, ну а про детализированную систему повреждений я уже говорил. Если у вас что-то отломалось, вы обязательно это заметите.

Отличный симулятор, прекрасное развлечение, образец невероятной для N-Gage графики. Замечательная игра не только для заядлых раллийцев, но и для простых игроков, заинтересованных игрой.

xs ВЕРДИКТ

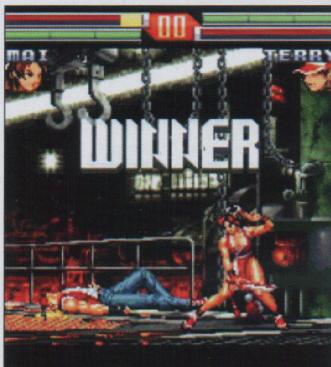
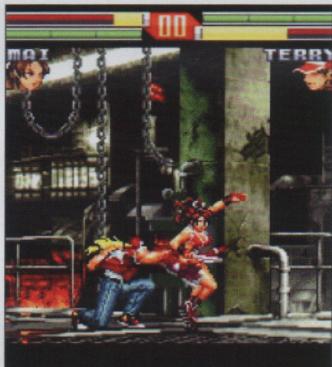
Колин Макрей снова в лидерах. На этот раз на N-Gage.

ОЦЕНКА:





King of Fighters Extreme



Жанр: Fighting Разработчик: Hudson

Издатель: Nokia Сайт разработчика: www.hudson.co.jp

King of Fighters — известная серия файтингов для игровых автоматов — решила попробовать свои силы на мобильный платформе. Причем первая попытка адаптировать серию к реалиям телефонных забав является по совместительству и первым файтингом на N-Gage. Слышали поговорку «первый блин комом»? Забудьте ее. Разработчики смогли уважить всех любителей размять кулаки.

Игровая основа серии сохранилась полностью: нас ждут знакомые персонажи, все те же режимы боя и сходная механика. Более 20 бойцов на выбор, участие в одиночных или групповых сражениях. Да-да, здесь есть режим командного боя. Рекомендую попробовать.

Как водится, у каждого бойца есть собственный набор комбоударов и суперприемов, вполне способных повернуть ход боя. Большинство движений не требует завязанных узлом пальцев, спасибо грамотно перенесенному на N-Gage управлению. Очень кстати приходится джойстик телефона — для мягкого и непринужденного раскидывания врагов по углам.

В целом игровой процесс отвечает необходимым качествам хорошего файтинга: он максимально динамичен, не так прост, как кажется на первый взгляд, и на его освоение не придется потратить много времени. Включили, выбрали персонажа, ринулись в бой.

Тем более, что всегда есть возможность посмотреть способы выполнения тех или иных приемов.

Выглядит King of Fighters Extreme очень хорошо. Персонажи выполнены с большой любовью к деталям — эти парни и девчонки отчаянно стараются быть живыми мультишками. На помощь приходит анимация, над которой тоже неплохо потрудились. И главный плюс: разрешение. Логично было бы просто отрезать часть игрового экрана черными полосами. Однако на это не пошли: картинка занимает весь экран. Конечно, это несколько влияет на производительность, но катастрофы в этом плане не наблюдается, серьезное падение fps — довольно редкое явление в King of Fighters Extreme.

Хороший файтинг, динамичный файтинг, разнообразный файтинг — все это наша сегодняшняя героиня. Масса персонажей, отличные режимы игры, легкость выполнения головокружительных приемов — чем не признак замечательной игры? Первый настоящий файтинг на N-Gage удался. Надеемся, последующие проекты смогут удержать высоко поднятое планку.

XS ВЕРДИКТ

Очень хороший файтинг.
Впервые на этой платформе!

ОЦЕНКА:



RedSector 2112

Жанр: FPS
Платформа: Pocket PC
Разработчик: 4Pockets
Где взять: www.4pockets.com
Цена полной версии: \$19.95
Требования: Pocket PC 2003, 10 Mb Program, 6 Mb Storage



Иногда смотришь на индустрию игр для КПК и удивляешься — а почему, собственно, для КПК выпускаются преимущественно аркады? Уже существующее аркадное мракобесие легко уживается со всеми новыми casual games, несильно отличаясь друг от друга. К счастью, на каждое правило имеется исключение, и на рынок игр для наладонников порой попадают всецело играбельные, интересные и оригинальные проекты. RedSector 2112 — как раз такой.



Вспомните DOOM: здесь тот же геймплей, но чуть более качественная графика.

«Красный Сектор», между прочим, тоже про Марс. И здесь красную планету тоже пытаются захватить, возведя Новый Эдем, общество равенства и братства. Но, увы и ах, портят картину Пришельцы из Далекой Галактики — и рай готов превратиться в ад. Ад, где на каждом шагу инопланетные бластеры корежат людские судьбы. Но у вас, боевой машины людей, есть возможность исправить ситуацию...



Концепцию «штатного шутера» разработчикам удалось хорошо встянуть и как следует перемешать. Можете быть уверены, динамичные перестрелки будут сочетаться с интересными загадками вроде поиска потайной двери (которая вдруг неожиданно находится за шкафом в библиотеке). И так — на протяжении бесчисленного множества уровней. А достаточно функциональное (даже по «настольным» меркам) меню позволит настроить «Красный Сектор» целиком и полностью под себя. Поменять можно почти все: уровень детализации, функциональные клавиши, сложность игры.

На первый взгляд, еще один хороший шутер для Pocket PC. Но стоит отсмотреть с десяток блеклых по сравнению с RedSector 2112 шутеров, как сразу же понимаешь, что ошибся. Он — лучший. ■

XS ВЕРДИКТ

Просто Марс, заполненный просто пришельцами, в просто лучшем шутере для Pocket PC.

ОЦЕНКА:



BugLord

Жанр: Strategy
Платформа: Palm OS, Pocket PC
Разработчик: Bearded Toad Entertainment
Где взять: www.beardedtoad.com
Цена полной версии: \$19.95
Требования: Palm OS 3.5 и выше, 4 Mb

Пожалуй, самая необычная игра в нашем хит-параде. Казалось бы, вполне стандартная стратегия, но ее сеттинг вряд ли можно назвать обычным. BugLord — игра про... муравьев. Игровому предстоит пройти путь от не-заметного муравья-трудяги до харизматичного муравья-предводителя, подчиняющего себе все новые и новые колонии. Мало того, разработчикам удается поддержи-

вать баланс: на протяжении всей игры нас ожидает вкусный микс из сумасшедших, умопомрачительных муравьиных боев и нервозной застройки собственной базы, нередко сочетающейся с повальным отстрелом вражеских орд.

Несмотря на «карманную» специализацию, количество юнитов и апгрейдов в этой RTS переплюнет даже «настольные» стратегии: например, доступны целых 30 (!!!) ви-

дов шестиногих воинов, которых можно с легкостью рекрутировать к себе в армию. Да и боевых муравьев вряд ли можно назвать похожими друг на друга: их различные боевые возможности открывают широчайшие просторы для вашего тактического гения.

Посмотрите на картинку — муравьи, сооружения и задний фон нарисованы столь дотошно, качественно и аккуратно, что даже говорить ничего не хочется.

Особый шик — более 15 уровней для одиночной игры и 12 карт для сетевой. Вы не ослышались, в BugLord можно играть посредством протоколов IrDA и Bluetooth. ■



XS ВЕРДИКТ

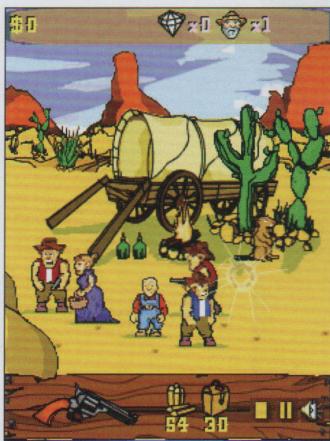
Увлекательная энтомология. С зеленою кровью.

ОЦЕНКА:

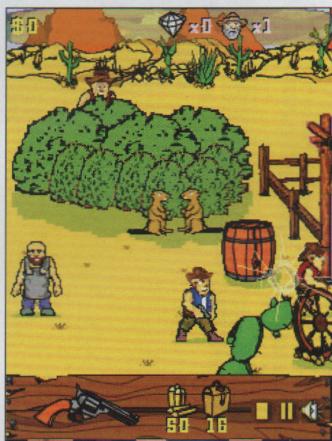


High Noon Drifter — Dead Man's Gulch

Жанр: Action
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Clickgamer
Где взять: www.clickgamer.com
Цена полной версии: \$0
Требования: Pocket PC
 2002/2003, 16 Mb Program



Весной хочется побаловать себя чем-нибудь живым, интересным и аддиктивным. Не знаю, как вам, но лично мне в такое время подходят ремейки — будь то классический PacMan в новой упаковке или все тот же RedSector (привет с Марса!).



Многие из вас (если не все) помнят замечательную консоль Dendy и световой пистолет к ней. И, конечно же, вы помните тот самый тир «про ковбоев и бандитов», за игрой в который не только этих самых пистолетов, но и консолей было сломано немало.

High Noon Drifter почти такая же. Только вместо пистолета игрок вооружен стилусом — специфика платформы обязывает. Да и территория отстрела заметно увеличилась — после зачистки одной площадки игрока тут же перемещают в другую, что делает игру невообразимо похожей на скроллшутер. К счастью, помимо отстрела злых разбойников придется собирать мешки с деньгами и прочие ценные вещи, разбросанные по карте. Все вокруг, начиная главным меню и заканчивая последним черепом в пустыне, тщательно прорисовано в прикольном «мультяшном» стиле. Ковбойских

глаз здесь не видно не только из-за шляпы, но и из-за усов, а вражеские револьверы подчас больше даже самих врагов.

Добивает игра, вы не поверите, своей абсолютной бесплатностью. По существу, она обойдется вам в несколько минут, которые нужно потратить на регистрацию.

Пожалуй, единственный минус такой по-детски привлекательной игры — отнюдь не детские размеры. Для установки потребуется целых 16 Mb оперативной памяти, что есть непозволительная роскошь для большинства владельцев КПК. ■

XS ВЕРДИКТ

Вместо пистолета — стилус, мишени — разномастные бандиты, антураж — Дикий Запад. И море положительных эмоций.

ОЦЕНКА:



Death Drive

Жанр: Action\Racing
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Gaijin Entertainment
Где взять: n/a
Цена полной версии: n/a
Требования: Windows Mobile
 2002/2003, 5 Mb



Тот факт, что российские разработчики в лице Gaijin Entertainment начинают активную деятельность в индустрии игр для мобильных ПК, нас радует. А уж то, что работа эта была начата с проекта, выводящего игры для КПК на абсолютно новый уровень, и вовсе делает эмоции неконтролируемыми.

Death Drive и правда хороша. Во-первых, это четко сбалансированный и увлекательный геймплей. В игре придется не просто кататься на резвых и крепких внедорожниках

как по, соответственно, бездорожью с более чем адекватными противниками. На протяжении всей гонки этих самых противников нужно истреблять. Благо финтифлюшек для апгрейда своего авто и разнообразного оружия в игре предостаточно — размозжите машину соперника любым возможным способом. Однако будьте готовы к замысловатым маневрам — оппоненты тоже умеют стрелять, причем делают это с завидной меткостью.

В игре существует несколько ре-

жимов — это и Test Drive, и своеобразный Tournament с грамотно скомпилированной турнирной сеткой и четко распределенной системой вознаграждений. Заработанных на заезде денег, несомненно, хватит на обновление автомобиля, необходимое для следующей победы.

Машины, трассы (да что там, главное меню!) выглядят шикарно. Трехмерные ландшафты, отлично прорисованные автомобили делают свое дело. Даже в сырую демоверсию хочется играть и играть... Браво, Gaijin!

В самом ближайшем будущем компания планирует выпустить публичную демо-версию, а о дате выхода проекта будет сообщено дополнительно. ■



XS ВЕРДИКТ

Первая игра от «настольных» русских разработчиков. Неистово привлекательна и агрессивно великолепна.

ОЦЕНКА:



Nokia 8800

Сталь как элемент престижа

ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ

Телефон как минимум необычен. Правда, единственной действительно уникальной разработкой можно назвать лишь конструкцию слайдера — раздвигается в нем не весь корпус, как у многих современных моделей. Вверх смещается

только дисплей. Разумеется, никакой функциональной нагрузки это решение не несет, но зато заметно выделяет телефон из ряда аналогичных килодолларовых трубок. Заслуживает похвалы оригинальный механизм слайдера: стоит лишь коснуться крышки пальцем, как она с приятным щелчком отодвигается, открывая взору клавиатуру с лазерной гравировкой символов на кнопках. Позволим себе немного поворчать: пользоваться нижним рядом клавиш весьма неудобно, мешает высокая «задняя» часть телефона.



Bыпуск продукции для людей обеспеченных — задача не из простых. Кто получает большие деньги? Трудоголик менеджер, успешный банкир или криминальный авторитет? С другой стороны, компании-производителям не так важно, кто поклонник ее продукции. На автомобилях BMW ездят все вышеперечисленные категории людей, тем не менее, доходы, престиж и популярность баварской марки неизменно растут. Примерно та же ситуация и с Nokia — одной из самых успешных компаний на рынке сотовых телефонов. И ее новинка стоимостью почти \$900 — очередной тест на умение угодить столь разным социальным группам.

Техническая часть Nokia 8800 объединяет в себе все современные достижения в этой области:

64 Мб встроенной памяти, дисплей на 262 тыс. цветов с поддержкой 3D-графики, 64-голосная полифония с трехмерным звуком, добрый десяток различных протоколов связи... Все это аккуратно упаковано в компактный металлический корпус, который в скором времени будет служить многим символом достоинства и статуса. Это не первый опыт Nokia в производстве выполненных из металла телефонов, и, надо сказать, в очередной раз создателям удалось сделать из холодного и тяжелого материала приятное на ощупь покрытие, выделяющее Nokia 8800 из ряда пластиковых моделей.

Несомненно, это эффектная, притягивающая модель. Бессспорно, она будет пользоваться большой популярностью как среди



\$900

обеспеченных людей, так и среди стремящихся к ним. Однако по сути это обычный телефон: он звонит, посылает SMS и обладает некоторыми функциями организера. Достаточно ли этого современному деловому человеку, когда за вдвое меньшую сумму можно приобрести мощнейший смартфон с гораздо большими возможностями? Сегодняшний руководитель или менеджер прекрасно разбирается в компьютерных технологиях и вполне возможно, что сотоварищ телефон, отстающий своими «способностями» на добрую пятилетку, его не устроит. Да и прошли те времена, когда о статусе человека судили по модели телефона, марке автомобиля или наручным часам. Впрочем, смотря в каких кругах...

Напоследок хочется отметить и усердно педалируемую Nokia «фишку» телефона — «саундтрек» для него создал известный японский композитор Руичи Сакамото, получивший «Оскар» и «Золотой Глобус» за музыку к фильму «Последний император». Разумеется, владелец телефона без проблем может и «Черный Бумер» закачать практически в любом из существующих форматов.

XS ВЕРДИКТ

У Nokia получилась дорогая знаковая модель. Но функциональность смартфона сегодня не помешает даже телефону премиум-класса.

ОЦЕНКА:



Motorola V535

Элегантен и умен

ГАРНИТУРА

Одним из главных продавающих элементов, активно педалируемых в рекламной компании, является комплектация телефона фирменной Bluetooth-гар-



нитурой, которая сама по себе стоит не меньше \$70. Устройство проявило себя безусловно. Мало того, что гарнитура отлично выглядит и очень мало весит, она уверенно держит сигнал, громко и четко передает голос собеседника (используется уникальная технология шумоподавления), поразительно долго для своих миниатюрных размеров работает без подзарядки. Гарнитуру можно носить как на правом, так и на левом ухе.

На заметку

Диапазон: GSM 850/900/1800/1900 **Экран:** 176x220 точек, 262 тыс. цветов **Память:** 5 Мб **Дополнительно:** Bluetooth, VGA-камера **Разговор/ожидание:** до 5 ч/до 210 ч **Размеры и вес:** 88x47x23 мм; 95 г

Пожалуйте мне того, кто не видел рекламы Motorola V535. Образ продвинутого молодежного гаджета преподносится в меру навязчиво и очень грамотно. Между тем, аппарат достоин такой «раскрутки». Форм-фактор «раскладушка» был изображен и преподнесен массам именно компанией Motorola. Неудивительно, что сейчас ее мобильники этого типа представляют собой до миллиметра выверенные, продуманные и чрезвычайно удобные устройства.

Модель V535 можно назвать гибридом. Решение упаковать в корпус самой симпатичной модели предыдущей линейки (V300) функциональность самой мощной (V620) определенно заслуживает похвалы. Далеко не всем по нраву солидные металлические корпуса. V535 благодаря округлым формам и серебристо-черной гамме смотрится благородно и элегантно. По

пальцам руки можно пересчитать «раскладушки», которым удается выглядеть столь современно и стильно, обладая при этом внешней антенной. Исключительно положительные эмоции вызывает и эргономика аппарата: он как влитой сидит в руке, его покрытие исключительно приятно на ощупь, отлично сбалансирован вес и угол раскрытия. Крышка откидывается легко и плавно. В раскрытом виде V535 не перестает впечатлять. Ни один из нескольких десятков прошедших через мои руки телефонов не обладал клавиатурой, которой было бы настолько удобно пользоваться только большим пальцем руки. Ничего лишнего. Интуитивно, не глядя, на ощупь. Внутренний дисплей поражает выдающимся качеством отображения всех 262 тысяч оттенков, скоростью отклика и четкостью картинки. Немудрено — использую-

щаяся матрица от Sharp считается лучшей. Да, экран не самый крупный, но и дело мы имеем не со смартфоном. Для обычного телефона такой шик, возможно, даже избычен, но, черт возьми, до чего же приятен!

Аппарат оснащен цифровой VGA-камерой с четырехкратным цифровым зумом и возможностью записи видео. Не стоит ждать многое от этих функций. Очевидно, что камера в таких моделях присутствует «для галочки», а ее наличие уже практически не оказывается на цене. А вот 24-голосная полифония, WAP 2.0, GPRS 8 класса, E-mail, Java, SMS, EMS и MMS без сомнения, порадуют владельца, пригодившись в нужный момент. Особо отметим появление в модели Bluetooth. В телефонах этого ценового диапазона подобное до сих пор редкость. А тут в комплект еще и фирменной беспроводной гарни-

туру кладут! Удержаться от покупки неимоверно сложно.

Пожалуй, единственным не столь идеальным может показаться программное обеспечение. С одной стороны, меню телефона весьма функционально, а возможности аппарата — богаты. С другой, частенько при попытке что-то сделать как-будто в стену упираешься. Ведь можно же проще, логичнее... Однако и это дело привычки. Уверен, потратив на изучение всех тонкостей определенное время, вы окончательно и бесповоротно влюбитесь в Motorola V535.

xs ВЕРДИКТ

Настоящий «Выбор редакции». Автор — счастливый обладатель этого отличного телефона.

ОЦЕНКА:



\$230

Fujitsu Siemens Pocket LOOX 720

Радость от ума

ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ

Помимо прочих достоинств КПК может похвастаться емкой батареей — в режиме Turbo наладонник может честно «отпахать» порядка 5-6 часов, а если вы вдруг захотите послушать музыку, то наш гость (при выключенном экране и включенном режиме Auto) верой и правдой прослужит порядка 12 часов. К слову, устройство обладает съемным аккумулятором, а в крэдле, поставляемом с FS LOOX 720, находится отсек для второй батареи.



На заметку

Операционная система:

Windows Mobile 2003 SE

Процессор: Intel Xscale PXA270 520 МГц

Память: 128 Мб ОЗУ, 64 Мб ПЗУ, слоты расширения SD\MMC\SDIO и CF

Размеры и вес: 122x72x15 мм, 170 г

Дополнительно: Bluetooth 1.1, Wi-Fi, 1.3 Мпикс камера, USB-хост, VGA-экран

Деятельность производителей КПК, ориентированная именно на корпоративный рынок, самым положительным образом оказывается и на рядовых пользователях. Если же учесть, что часто в корпоративных наладонниках используются новейшие разработки, такие устройства превращаются в возделенную мечту большинства из нас.

Pocket LOOX 720 от японско-немецкого альянса Fujitsu Siemens получился если не лучшим, то одним из лучших на сегодняшний день карманных ПК. Многим придется по душе слегка закругленные формы и качественный серый пластик, придающие «карманнику» импозантность. Дизайн наладонника лишен изысков, однако сейчас это даже комплимент — отсутствие модных форм с лихвой компенсируется стопроцентным удобством. На задней стенке закреплена полоска из резины, благодаря которой КПК вряд ли выскользнет из ладони. Крупные хард-клавиши понравятся обладательницам ми-

ниатюрных пальчиков, не говоря уж о pole сильном. А «общество книголюбов электронных книг», несомненно, будет в восторге от колеса прокрутки.

Разумеется, в устройстве вы найдете самое современное мобильное железо. Во-первых, это достаточно быстрый мобильный процессор Intel Xscale PXA270 с тактовой частотой в 520 МГц, поддерживающий новейшие инструкции Wireless MMX. Во-вторых, отличный экран с VGA-разрешением (640x480 пикселей на дюйм) с прекрасной цветопередачей и контрастностью. Оперативная память объемом 128 Мб и энергонезависимый флэш-диск (вдвое меньшей емкости) сохранят все нужные файлы приличных размеров в памяти КПК, не расходя ресурсы карты расширения. Да и тот факт, что в устройстве установлены скоростные ОЗУ и ПЗУ чипы от Intel, безусловно, не может не радовать. Наладонник поддерживает карты расширения двух популярных форматов (как, впро-

чем, и большинство устройств такого класса) — SD\MMC и CF. К слову, уже сейчас можно приобрести SD-карты объемом 2 Гб и CF-карты емкостью до 4 Гб, что позволит носить с собой весьма приличную коллекцию видео «настольных» размеров.

Как говорилось выше, Pocket LOOX 720 поддерживает все беспроводные стандарты — здесь и Bluetooth, и Wi-Fi, и, конечно же, инфракрасный порт. В Fujitsu Siemens создали программу EasyToConnect (E2C), превращающую соединение любого типа посредством Bluetooth или Wi-Fi в сущую безделицу.

В угоду модным течениям включена поддержка USB-Host, что позволяет подключать периферию с небольшим энергопотреблением. Присутствует и камера с матрицей в 1.3 Мпикс. Если USB-Host в наладоннике работает на «пять с плюсом» и не чурается большинства USB-устройств, то снимки, получаемые с помощью встроенной камеры, даже по сравнению с аналогич-

ными мобильными матрицами, просто ужасны.

Несмотря на такие мелочи, перед нами отличный КПК экстра-класса, способный похвастаться не только передовой начинкой, но и стабильностью работы. Стабильность — гарант не только успешного бизнеса, но и всей жизни в целом. Success story в мобильном мире — это Pocket LOOX 720. ■

XS ВЕРДИКТ

Только представьте — VGA-экран, мощный процессор, большое количество памяти и удобство пользования сочетаются со стабильностью работы! Никаких глюков, зависаний, проблем с прошивкой или операционной системой обнаружить не удалось. Ничего, кроме вороха пожелтевших сентиментальных мыслей. Счастье где-то рядом.

ОЦЕНКА:



Благодарим компанию «МакЦентр» за предоставленное на тестирование оборудование.

Pocket Nature ЛУЧ ВТ

Когда «made in Russia» — комплимент

\$110



На заметку

Беспроводной протокол: Bluetooth 1.1

Количество клавиш: 63

Питание: 2 батареи класса AAA

Размеры и вес: 142x95x21 мм, 180 г



Одним из существенных недостатков большинства КПК является отсутствие встроенной QWERTY-клавиатуры. И это, пожалуй, единственный факт, мешающий на еще одну ступень приблизиться к возможностям настольного ПК. Однако сама концепция КПК подразумевает использование аксессуаров, а при помощи хорошей QWERTY-клавиатуры для наладонника последний превращается в практически полноценное «рабочее место». Но ведь хорошую клавиатуру еще поискать...

Не секрет, что компания «МакЦентр» наработала ужеенный опыт в выпуске клавиатур для КПК. Так, под брендом Pocket Nature компания выпустила огромное количество устройств ввода, совместимых с различными девайсами. До сих пор это были лишь проводные и инфракрасные модели. Но совсем недавно компанией была разработана и запущена

в производство совершенно новая модель клавиатуры ЛУЧ ВТ с поддержкой протокола Bluetooth. То есть, первое преимущество очевидно на раз — КПК не обязан быть «прикрепленным» к клавиатуре. Стоит ли говорить, что многолетний опыт в разработке периферии сделал свое дело, и в новом ЛУЧ ВТ учтены все те ошибки и недочеты, что были замечены пользователями предыдущих моделей.

Поставляемая в качественном кожаном чехле, клавиатура хоть и существенно больше современных КПК, но все еще достаточно компактна, чтобы умещаться в кармане куртки или джинсов. Особенно впечатлил ее внешний вид в собранном состоянии: чуть скругленный и тщательно прорезиненный прямоугольник серебристого цвета не может не радовать глаз. Сама же клавиатура открывается при помощи небольшой защелки, расположенной на боковой части устройства

и вперед пользователем уже полноценная клавиатура ноутбучного форм-фактора, насчитывающая 63 клавиши.

Нельзя не сказать о некоторых конструктивных особенностях: безусловно, полезным решением следует считать возможность сдвига одной части устройства к другой, избегая разделения клавиатуры на две части. Да и заглушка, горизонтально закрепляющая обе части клавиатуры и позволяющая использовать девайс на коленях, явно пришла к месту — этот факт окончательно подтолкнул большинство пользователей предыдущей модели (ЛУЧ 807) к покупке новой клавиатуры. Последний (но не по важности) «наворот» — подставка для КПК,зывающая ассоциации с лучшими фильмами про Джеймса Бонда. Стоит слегка дернуть за «хвостик» на одной из сторон устройства — и перед вами удобная прорези-

ненная подставка для карманного компьютера.

Сами клавиши вызывают сплошной восторг — отличные тактильные ощущения, качественный пластик и HotKey'и просто не могут не радовать. Набирать тексты комфортно и удобно. И, само собой, в разы быстрее, чем на клавиатуре экранной. Поставляемый в комплекте драйвер UniBoard позволяет работать не только с КПК на базе Windows Mobile и Palm OS, но и со смартфонами. Совсем недавно была выпущена специальная версия UniBoard для Symbian OS.

Недостатки? Пожалуй, лишь высокая для российского рынка цена. ■

xs ВЕРДИКТ

Не идеал, но безусловно лучшая клавиатура для КПК на сегодняшний день.

ОЦЕНКА:





С G-Shock'ом — в море!

Небезызвестная серия экстремальных наручных часов Casio G-Shock пополнилась новой моделью GW-400, созданной не иначе как для трансконтинентальных мореплавателей. В крохотном корпусе скрывается радиопередатчик, держащий постоянную связь с различными FM-станциями. Он хранит информацию о приливах и отливах, а также умеет измерять температуру воздуха и воды. Ну, а уж если судьба вас забросит на необитаемый остров, то новые G-Shock будут подзаряжаться от солнца и проработают долгие годы.

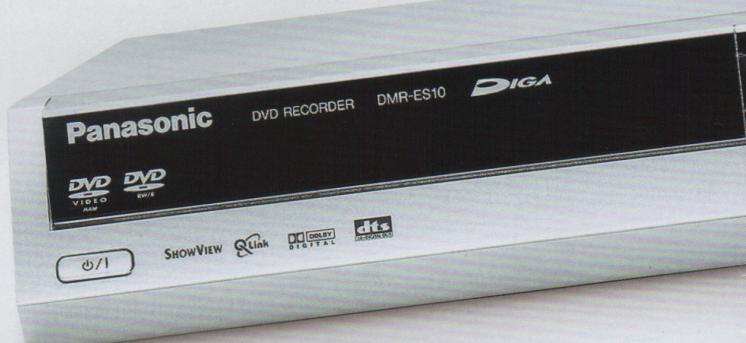


Не мегапикселями едиными...

Вышла новая компактная полупрофессиональная цифровая камера Casio серии S — модель S2 IS. В ней применена матрица с более высоким разрешением — 5.1 Мпикс. Главная фишка фотоаппарата — 12-кратный оптический зум, чем могут похвастать лишь модели более высокого класса.

Make DVD, not war

В ряды современных IT-пацифистов записалась компания Panasonic, представив новый домашний DVD-рекордер DIGA DMR-ES10EE-S, поддерживающий все известные современные форматы DVD-дисков. Представители компании заявили, что предпочтение лишь одного стандарта есть абсурд, и сегодня все производители должны стремиться к унификации форматов носителей и записывающих устройств.



256 на 2.3 литра

Только настоящие стритрейсеры в скором времени смогут оценить заряженную версию самой популярной машины 2004 года — Mazda 3. Авто получит двигатель объемом 2.3 литра, который развивает мощность в 256 лошадиных сил — поистине рекорд! Горячий японский хэтчбэк будет разгоняться до сотни всего за 7 секунд, а какова его максимальная скорость, нам и подумать страшно.





Проекция из кармана

Провести презентацию в походных условиях поможет новый проектор компании Epson — EMP-732. Несмотря на минимальные размеры и вес всего в 1.7 кг, уровень яркости новинки составляет 2000 люмен, а разрешение — 1024x768. Учитывая, что габариты проектора всего-навсего 193x276x70 мм, его без труда можно уместить в компактный кейс. Стильно, недорого и функционально.



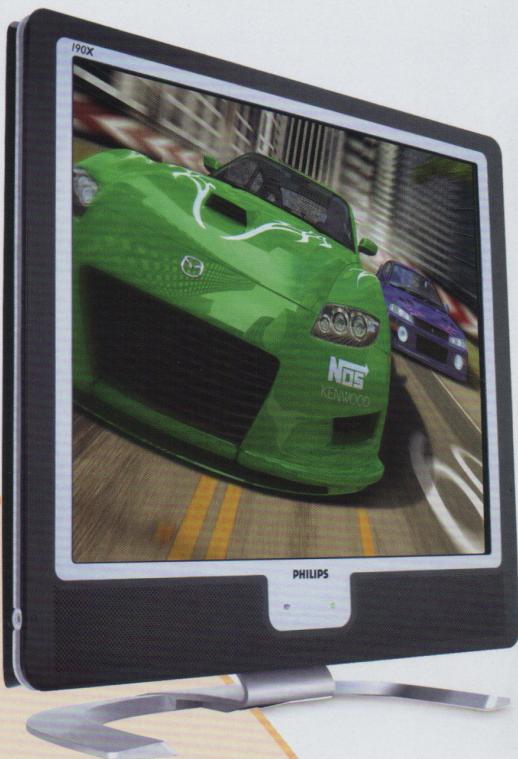
ASUS W3V — дверь в виртуальный мир

Компактным мультимедиаутбуком собирается в скором времени порадовать пользователей компания ASUS. Модель под названием W3V оснащена широкоформатным 14" дисплеем, продвинутой 7.1-канальной звуковой системой, встроенной веб-камерой, а кроме того построен на основе новейшей платформы Intel Sonoma, что означает наличие мощного процессора Pentium M с шиной 533 МГц, памяти нового стандарта DDR2 и PCI-Express графического адаптера.



С MP3 всегда и везде!

Очередной шаг к «легальному» MP3 сделала компания Motorola, предложив пользователям новый любопытный сервис. За скромную сумму в \$7 вы сможете скачать из создающейся Motorola библиотеки iRadio до 10 часов аудиофайлов в месяц, что довольно много по сравнению с аналогичными сервисами. Скачав любимые MP3, вы можете использовать их на неограниченном количестве девайсов: начиная от ПК и заканчивая плеерами и автомагнитолами.



17 ЖИДКИХ ДЮЙМОВ

Еще одним плевком в спину устаревающим ЭЛТ-телевизорам может стать новый Philips 17PF8946. Столь скромное название модели скрывает под собой стильный 17" ЖК-телевизор, сочетающий в себе сравнительно невысокую цену, качественный дисплей и широкие функциональные возможности.



Фото за час

Именно за столь продолжительное время вам отпечатают снимки в любом ателье цифровой фотопечати. Зачем ждать, когда можно заняться этим самостоятельно, купив новейший фотопринтер Epson RX700. Для печати в нем используются сопла с размером капли 1,5 пл., что является рекордным результатом среди самых дорогих и продвинутых моделей. Разрешение снимков составляет 3200x3200 dpi, в то время как у большинства аналогичных моделей — 2400x2400 dpi и ниже. Помимо всего прочего, Epson RX700 был награжден престижной премией за дизайн — iF product design.



Мода + оригинальность = Philips

Если вы еще сомневаетесь, стоит ли обновлять свою гробоподобную музыкальную систему, просто взгляните на Philips MCM240 — компактный музыкальный центр от известного производителя. Отменным техническим характеристикам сопутствует ультрамодный дизайн, оригинальная система загрузки диска и компактные размеры.

«5 в 1» от Sony

Героем очередного анонса от Sony стал не очередной мультигаджет, объединяющий в себе полусотня различных функций, а миниатюрная цифровая камера Cyber-shot DSC-T7. Из явных достоинств стоит отметить толщину корпуса в 1 см, при том, что разрешение фотоаппарата составляет 5.1 Мпикс!





От профессионалов к любителям

Panasonic представила три новые цифровые видеокамеры: GS250, GS150 и GS75, отличающиеся наличием сразу трех ПЗС-матриц, что раньше применялось в основном в профессиональной аппаратуре. Данная технология значительно улучшает цветопередачу, что позволит любителям видеосъемки значительно улучшить качество своих записей, не тратясь при этом на дорогостоящее оборудование.

ТВ в машине как стандартная опция

Если вы намерены в ближайшем будущем приобрести новый внедорожник Cadillac Escalade, то вам всего за \$2000 предложат установить в машину продвинутую AV-систему с телевизором и DVD-плеером. Как ни странно, но знаменитая американская компания станет первой, предложившей подобную роскошь в качестве стандартной функции. До сих пор установка телевизора оставалась прерогативой тюнинговых фирм.



Быстрая эргономика

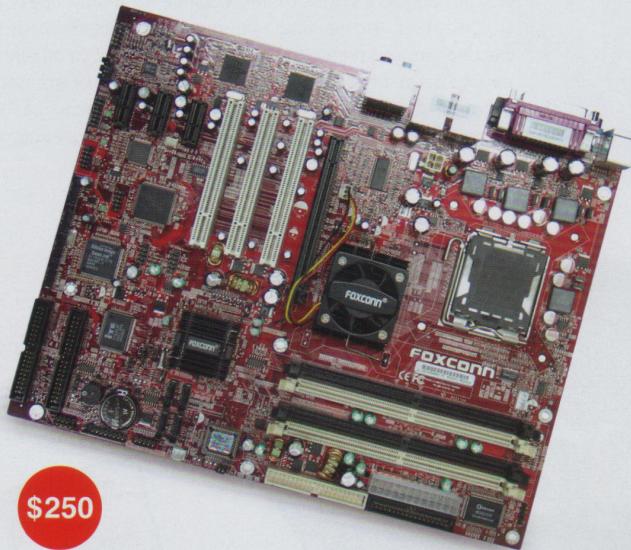
Похоже, в мире LCD-мониторов главным параметром является реакция матрицы. Сколько было сломано копьев в борьбе за обладание титулом «Самый быстрый ЖК в мире». В очередной этап борьбы ввязалась компания Acer с новой 17" моделью AL1722hs, время отклика которой составляет всего 8 мс. Пусть это не рекорд, благо на рынке уже имеются 4 мс модели, но стимулировать покупки предстоит демократичной цене в \$369.

Soutec: ключ на старт!

В скором времени на полках отечественных магазинов появятся телефоны доселе неизвестного в нашей стране южно-корейского производителя Soutec. Модели V16 и M36, которые будут предложены первыми, отличаются оригинальным дизайном и позиционируются компанией в первую очередь как «эргономичные» телефоны, главное отличие которых — удобство и комфорт в работе.

Foxconn — 955X7AA-8EKRS2

Мощнейшая материнская плата для процессоров Intel



Стремительно расширяющая свои «владения» на российском рынке компания Foxconn представила новую материнскую плату на основе системного чипсета Intel 955X. Интересна она тем, что полностью поддерживает недавно вышедшие процессоры Pentium 4 с поддержкой 64-разрядных технологий, оснащенные двумя физически разделенными ядрами. Впечатляет плата и другими характеристиками: 4 слота DIMM с возможностью установки до 8 Гб памяти DDR II, 7.1-канальная интегрированная аудиоплата, 4 канала Serial ATA II и 4 Serial ATA I. В остальном же новинка со столь звучным названием 955X7AA-8EKRS2 является вполне обычной современной системной картой для платформы Intel.

Впечатляющая цена обусловлена высокой стоимостью самого чипсета и дорогоизнаной установленных на плате компонент. Впрочем, многие бренды, более известные на просторах нашей страны, скорее всего представляют аналогичные продукты по еще более высоким ценам.

На заметку

Чипсет: Intel 955X **Форм-фактор:** Intel Pentium 4 LGA775 **Разъемы:** PCI-E 16X, 3xPCI, 3xPCI-E **Память:** 4xDIMM, до 8 Гб DDR-II 533/667 МГц

HP Photosmart R717 Digital Camera

Новый компактный

Hewlett-Packard обновила свою линейку компактных цифровых камер, выпустив модель Photosmart R717. Несмотря на минимальные размеры и вес (96x60x35 мм, 200 г), новинка имеет матрицу на 6.2 Мпикс, что позволяет делать снимки разрешением до 2864x2160.

Главная особенность Photosmart R717 — изящная внешность: по словам представителей HP, над формой корпуса камеры работала целая команда дизайнеров, стилистов и даже врачей-анатомов. Последние давали рекомендации разработчикам по строению человеческой руки, дабы фотоаппарат был максимально удобен и приятен в использовании.

Конечно же, в первую очередь новинка оптимально подходит для любительской съемки, но несмотря на отсутствие мощного объектива и невысокую стоимость, Photosmart R717 способен делать качественные снимки в любых условиях: как в плохо освещенной комнате, так и на залитом солнцем пляже.

Вместе с камерой поставляется отличный набор фирменного программного обеспечения, что делает работу с фотографиями максимально простой. Дополнительно можно приобрести док-станцию, автоматизирующую обработку снимков.



На заметку

Разрешение: 6.2 Мпикс **Оптика:** 24-кратное увеличение (3x оптическое, 8x цифровое) **ЖК-дисплей:** 3.8 см **Встроенная память:** 32 Мб **Режим видеосъемки:** неограничен

DEPO Ego Anniversary 360c Limited Edition

Универсально и недорого

Компания Dero, один из крупнейших российских производителей компьютеров, представила новую мультимедиа-систему Dero Ego Anniversary 360c Limited Edition. Под столь пафосным названием скрывается настольный ПК на основе платформы Intel, оснащенный процессором Pentium 4 с частотой 3 ГГц. Объем памяти составляет 512 Мб, а жесткого диска — 120 Гб. Возможно, эти характеристики не являются максимальными для современного ПК, но данная модель больше за-точена под работу с мультимедиа, для чего новинка оснащена мультиформатным кард-ридером, TV/FM-тюнером и многофункциональным пультом дистанционного управления. Компьютер отлично подходит для просмотра фильмов DVD/MPEG, обработки цифровых фотографий и, конечно же, игр, благо графический адаптер ATI Radeon 9800SE реализует всю гамму современных 3D-эффектов.

К Dero Ego прилагается фирменная трехлетняя гарантия, а также единичная стоимость: абсолютно во всех сетях розничной торговли эту модель можно приобрести по цене 25990 рублей (примерно \$920).



На заметку

Процессор: Pentium 4 3.0 ГГц **Память:** 512 Мб DDR400

Графический адаптер: ATI Radeon 9800SE **Накопители:** HDD 120 Гб, DVD-Multi **Дополнительные устройства:** TV/FM-тюнер, пульт д/у, шестиканальная аудиокарта

Sony VAIO VGN-FS115M

Из Японии официально



На заметку

Диагональ: 15.4" **Платформа:** Intel Centrino

Процессор: Pentium M 740 1.73 ГГц **Оперативная память:** 512 Мб

Жесткий диск: 100 Гб **Размеры:** 264x364x35 мм **Вес:** 2.9 кг

Не так давно Sony провела в Москве пафосную презентацию, на которой сообщила о начале официальных поставок ноутбуков серии VAIO. Разумеется, их можно было встретить в российской рознице и раньше, но количество представленных моделей оставляло желать лучшего. Теперь же к нам будут поставляться все новинки японского гиганта IT-промышленности. Первыми полки отечественных магазинов увидят модели серии VAIO S, T и FS. VAIO S является собой относительно недорогое решение для работы и развлечений, T — ультрапортативные ноутбуки, а линейка FS объединяет в себе самые современные и мощные модели, сочетающие компактные размеры, беспрецедентную мощь и широкие функциональные возможности.

Новинка серии FS — Sony VAIO VGN-FS115M — построена на основе модифицированной версии платформы Intel Centrino — Sonoma — и оснащена мощным процессором Pentium M 740 с частотой 1.73 ГГц и шиной 533 МГц. Из остальных технических характеристик отметим наличие встроенного графического адаптера GeForce Go6200 — новейшую разработку компании NVIDIA.

Цена VAIO VGN-FS115M составляет \$2400, что довольно много даже для ноутбука такого уровня. Правда, переплачивая некоторую сумму, вы одновременно приобретаете всем известное качество и надежность Sony.



и все все все

K современному телевидению можно относиться по-разному, но отказаться от него совсем — практически невозможно. Кто-то любит футбол, кто-то — Формулу-1, многие жить не могут без КВН или вечернего сериала. Как записать фильм или спортивный матч, чтобы посмотреть его, когда появится свободное время? Как смотреть телевизор на ноутбуке или настольном компьютере? Как сохранить понравившийся видеоклип для просмотра на КПК? Смотреть TV сегодня можно на чем угодно: от настольных ПК до карманных компьютеров и мобильных телефонов. Эта функция не требует технически сложного аппаратного обеспечения, поэтому TV-тюнеры, которые заметно выросли в своих возможностях за последнее время, достаточно дешевы и могут уместиться даже в компактной флэш-карте формата CompactFlash или PC Card. Также улучшилась скорость и качество их работы: всего года три назад (что, впрочем, достаточно много по IT-меркам) даже при использовании TV-тюнера от одной из ведущих компаний возникали проблемы при записи, сжатии и редактировании видеопотока. Даже самым мощным ПК не хватало ресурсов процессора, хотя чаще проблема заключалась в недоработанных драйверах и фирменном ПО. Сейчас большинство этих проблем решено, но осталась масса моментов, которые стоит рассмотреть отдельно. Также мы проведем краткий обзор дополнительных устройств, повышающих функциональность телевизора или компьютера, оборудованного TV-тюнером.

Настольный компьютер

ТЮНЕРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ...

TV-тюнер — это небольшая микросхема, транслирующая сигнал от антенны к компьютеру. Для настольных ПК их существует три вида.

- PCI-карты — самое доступное решение, в продаже можно найти за \$20-25, есть и продвинутые варианты по цене до \$75. Удобны, если вы не любите нагромождать вокруг ПК кучу различных внешних устройств. Несмотря на то, что являются самым экономичным выбором, предлагаю отнюдь не худшее качество, так как используются в них те же самые микросхемы, что и в более дорогих моделях.

- USB-тюнер — внешняя разновидность этого типа устройств. Зачастую выполнены в стильном пластиковом корпусе, оснащены широким

набором различных портов и выходов, а с ПК или ноутбуком общаются посредством универсального интерфейса USB 2.0. Удобны в случае, если вам часто приходится подключать к TV-тюнеру дополнительные устройства. К примеру, ими может стать видеокамера, микрофон, видеоплеер и многое другое.

- Интегрированный тюнер — микросхема, встроенная в видеоплату. Обычно подобными чипами оснащаются самые мощные и продвинутые графические адаптеры. Например, серия Radeon All-in-Wonder канадской компании ATI. На этих платах используются высококачественные чипы ведущих производителей, поэтому встретить плохой TV-тюнер среди интегрированных решений практически невозможно.



ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР СОФТА

Все без исключения TV-тюнеры поставляются с собственным набором программного обеспечения. Разумеется, если это не б/у и не бракованная модель. Тогда стоит обратиться к сайту производителя и скачать требуемые драйверы.

Несмотря на прошедшие годы, некоторые проблемы с установкой и настройкой TV-карт сохранились. Лучше всего обстоит дело с интегрированными тюнерами: вам предложат лишь проинсталлировать универсальную фирменную утилиту, после чего станут доступны все прелести телевидения в ПК. С некоторыми же внутренними и USB-моделями придется повозиться. Одна из самых распространенных проблем — фирменная программа не желает устанавливаться. Попробуйте вручную установить драйвера к компонентам TV-карты. Для этого зайдите в список устройств (Пуск/Настройка/Панель управления/Система/Оборудование/Диспетчер устройств) и поочередно установите си-

стемные файлы для вновь появившихся устройств, помеченные желтыми знаками вопроса. Когда система попросит источник файлов, укажите CD-привод, где стоит прилагающийся к тюнеру диск. После этого программное обеспечение должно установиться нормально.

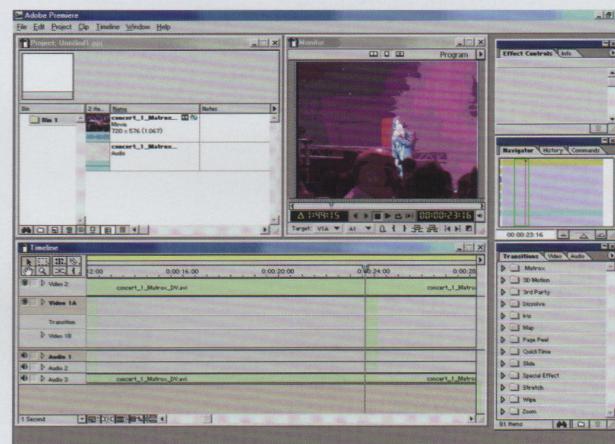
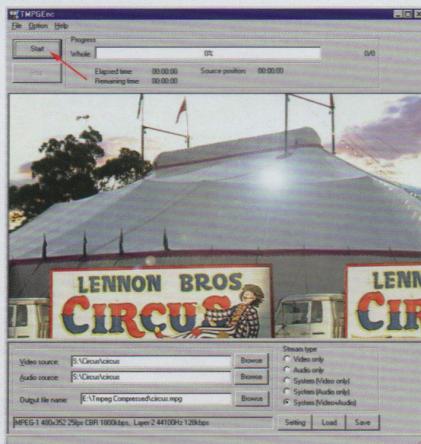
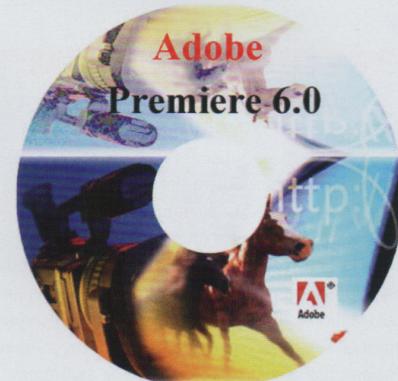
Стоит также отметить, что для просмотра передач можно использовать не только фирменное ПО, но и утилиты от сторонних разработчиков, например, программу ChrisTV (www.chris-tv.com). Она обладает довольно широкими возможностями по обработке ТВ-сигнала (запись в файл при помощи любого установленного на ПК кодека, захват кадров, улучшенное качество изображения) и в то же самое время универсальна: подходит для большинства моделей, чего нельзя сказать о многих других аналогичных разработках. Впрочем, вы всегда можете попробовать установить любую программу: даже если она не подойдет, с TV-тюнером ничего не случится.

ОБРАБОТКА ВИДЕО НА ПК

Представим типичную ситуацию: по телевизору идет интересный футбольный матч или фильм, а вам необходимо куда-то поехать. В программе для просмотра вы ставите время записи (скажем, на 2 часа) и спокойно уезжаете по своим делам. Вернувшись, вы обнаружите на своем жестком диске файл, в котором помимо записи матча будет с десяток рекламных роликов, выпуск новостей и анонс передачи «Аншлаг». Удалить ненужное можно при помощи программы VirtualDub (www.virtualdub.org) — простого и удобного в использовании редакто-

ра видео. Утилита оптимально подходит для «домашнего» использования: разбить фильм на части, вырезать рекламу, соединить воедино два ролика и т.п. В VirtualDub вся запись выводится в виде ленты, из которой вы мышью удаляете ненужные части, либо добавляете к одной записи другую. Скачать русскоязычный модуль для VirtualDub можно на сайте www.slo.ru (воспользовавшись поиском).

Если в вас дремлют зачатки режиссера, то стоит приобрести мощнейший пакет Adobe Premiere, при помощи которого с записью можно делать практически все, что угодно.



Ноутбук

ПОКУПАТЬ СРАЗУ ИЛИ ОДЕЛЬНО?

Как и владельцам настольных компьютеров, обладателям ноутбуков доступны три разновидности TV-тюнеров. Что выбрать — каждый решает сам, и во многом это зависит от степени мобильности пользователя и сферы применения лэптопа.

Как уже указывалось, неплохим выбором будет внешний USB-тюнер. В любом магазине можно запросто встретить 7-10 моделей, различающихся дизайном и набором дополнительных разъемов. Существуют как миниатюрные коробочки, объединяющие в себе исключительно чип для приема TV/FM-сигнала, так и винтильных размеров устройства, оснащенные пятью десятков портов и коннекторов. Ориентироваться здесь стоит исключительно по собственным потребностям в той или иной возможности тюнера.



Сегодня выпускается довольно много ноутбуков, оснащенных встроенным TV-тюнером. Правда, обычно это громоздкие и дорогие DTR-модели, построенные на настольных процессорах и неподходящие в большинстве своем для эффективной работы «на ходу». Но если вам нужен именно такой ноутбук, то предпочтительнее приобрести модель именно со встроенным тюнером.

Ну, и, наконец, решение, которое подойдет всем владельцам портативных компьютеров — карточка формата PCMCIA (PC Card), являющаяся миниатюрным, но полноценным TV-тюнером. Для работы достаточно вставить ее в соответствующий разъем и установить программное обеспечение. Однозначный плюс этого решения — универсальность, так как сложно найти старый или новый лэптоп, не имеющий слота PCMCIA.



MULTIMEDIA INSIDE

Некоторые ноутбуки со встроенным TV-тюнером имеют заметное преимущество — мощный комплект фирменного ПО. Дело не в том, что оно уже предустановлено производителем, и вам не придется возиться с настройками и драйверами, а в том, что утилита не только позволяет смотреть ТВ-программы, но и производить элементарную обработку видео, сохранять и сжимать клипы в различные форматы, «на лету» записывать их на

CD/DVD и многое другое, вплоть до полноценной работы в режиме телевизора, когда для просмотра даже не нужно загружать операционную систему. Также некоторые модели поставляются вместе с небольшим (или очень даже большим!) пультом дистанционного управления, что расширяет возможности ноутбука и повышает удобство работы. Отметим, что внешним и PCMCIA TV-карточкам свойственны все проблемы обычных тюнеров для настольных ПК.

ВСЕ-В-ОДНОМ

Если вам нужен ноутбук с возможностью просмотра телепередач, а его размеры и вес особой роли не играют, то имеет смысл обратить внимание на продвинутые мультимедиамодели, которые обычно оснащаются большим широкоярким дисплеем с качественной матрицей, неплохой встроенной акустикой, отличными возможностями по расширению (доступно множество различных разъемов и портов), а TV-тюнер — лишь небольшое дополнение ко всему этому богатству.

К примеру, таковыми являются Acer Aspire 1800, iRU Brava 4717 и целая линейка компании ASUS — модели W1, W2V и некоторые другие. Все вышеупомянутые ноутбуки поставляются с многофункциональным пультом ДУ, а фирменное ПО является собой настоящий «центр цифровой вселенной».



Сотовый телефон

ЧТО, ГДЕ, ПОЧЕМ?

Современные сети сотовой связи уже сейчас позволяют при помощи вполне обычного сотового телефона смотреть телепередачи. Конечно, на недорогих моделях такое пока невозможно, но список аппаратов, поддерживающих эту функцию, достаточно широк: Nokia 3650, 3660, 6230, 6600, 6630, 7610, Siemens SX1 и Nokia N-Gage. Из столичных операторов подобную услугу на данный момент оказывает только «Мегафон». За \$15 в месяц вы можете сколь угодно долго смотреть доступные каналы. Важ-

но отметить, что пока транслируется не вся сетка московского телевидения, а лишь РБК-TV, Рамблер-телесеть, Муз-TV, Neo-TV (музыкальный канал), Style-TV (мода) и ТДК (женский телеканал). Со временем, разумеется, список будет расширяться, благо услуга приобретает все большую популярность. Равно как и качество принимаемого сигнала, ибо в Москве все еще остается некоторое количество «белых пятен», в которых мощность приема «Мегафона» заметно падает, и прерывается не только трансляция ТВ, но и голосовая связь.

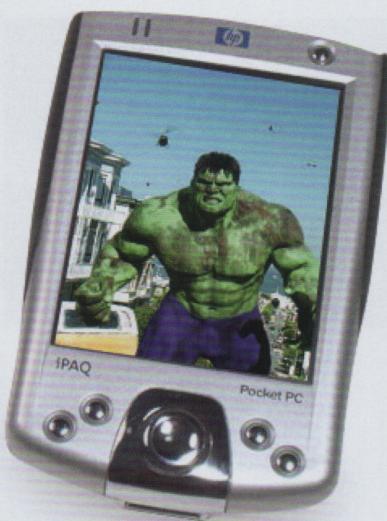
Карманный компьютер

ТВ В КАРМАНЕ

Без проблем можно оснастить TV-тюнером и карманный компьютер. Правда, тут получилась некоторая несостыковка: компактные тюнеры в формате CompactFlash появились сравнительно недавно, когда многие КПК перешли с CF на менее громоздкий формат Secure Digital. Впрочем, приобрести наладонник с поддержкой CF не является серьезной проблемой.

Правда, самих TV-тюнеров существует не так уж и много: по сути, в России можно найти и купить всего лишь одну модель — EOps TV CF

от компании EOps Technology. Хоть это и первый опыт разработчиков (если не первый СFTюнер в истории вообще!), девайс обладает полной функциональностью современного TV-тюнера. Несмотря на свои малые размеры, он оснащен небольшой антенкой и питается от батареек типа AAA, так как требует достаточно много энергии. В комплекте поставляется продвинутая программа для просмотра передач, автоматически адаптирующая видео для экрана КПК. Примерная цена этого чуда техники составляет \$100.



Аксессуары

БЕСПРОВОДНОЕ ТВ

Вполне типичная ситуация: большая гостиная, старая мебель в классическом стиле, 60-дюймовая плазменная панель и мощный DVD/VSR-видеопроигрыватель, который занимает много места. Чтобы поменять диск, нужно идти к нему добрый десяток метров, хотя он так прекрасно поместился бы в тумбочке около этого самого дивана... Можно привести и более серьезный пример: у вас на компьютере хранится добрая сотня фильмов, а сам телевизор, как в предыдущем примере, стоит в другой комнате. Тянуть провода через всю квартиру? Решить проблему можно при помо-

щи устройства Image 2000. Оно представляет собой два небольших передатчика, один из которых подключается к любому телевизору, а второй — к DVD/VCR-видеоплееру, либо видеовыходу компьютера (им оснащено большинство видеоплат). Связь обеспечивается посредством стандарта i802.11b/g на скорости до 54 Мбит/с, и этого более чем достаточно для просмотра MPEG4 или DVD-фильма. Дальность сигнала составляет примерно 100 м (в закрытом пространстве немного меньше), то есть, компьютер или плеер может стоять в одной комнате (или соседнем загородном доме), а телевизор — в другой.



КОРОБКА С ФИЛЬМАМИ

Если у вас дома есть локальная сеть с возможностью скачивания файлов других пользователей, то наверняка на жестком диске компьютера скопился не один десяток фильмов — как показывает статистика, это является самой популярной «услугой» домашних сетей. В таком случае, вы наверняка заинтересуетесь устройством под названием TViX. Это вовсе не модифицированная версия всем известной шоколадки, а мощный мультимедиадевайс, в основе которого полноценный 3.5-дюймовый съемный жесткий диск. TViX можно подключить к любому телевизору и при помощи удобного встроенного меню выбрать одну из трех функций: просмотр видео (поддерживаются форматы DivX 3.11, 4x, 5x, XVID, MPEG1, MPEG2, MPEG4, IFO), прослушивание аудиофайлов (MP3, многоканальный цифровой звук, Ogg Vorbis, WMA) и

вывод на экран хранящихся на диске JPEG-фотографий. Как было упомянуто выше, встроенный диск является съемным, поэтому вы можете приобрести модель без оного и установить туда любую понравившуюся вам модель, вплоть до 400 Гб монстра, который вместит добрую половину мирового кинематографа. Если серьезно, то всего за \$100 можно приобрести 200 Гб винчестер, емкости которого хватит примерно на 250 фильмов или 36000 музыкальных композиций. В заключение стоит отметить дружественный интерфейс, высокое качество выводимого на экран изображения, универсальность и простоту подключения. Единственное, что на данный момент о TViX неизвестно, так это его розничная цена. На момент выхода номера в продаже устройство может еще и не появиться, так как находится на завершающей стадии локализации.



Выводы

Мы, конечно, не претендуем на полное освещение темы совместной работы ТВ и компьютера. Решено было оставить вне рамок различные профессиональные устройства, девайсы, которые отличаются особой «избиратель-

ностью» в работе, то есть подключаются не к любому телевизору или компьютеру, и при этом еще требуют специального программного обеспечения. Мы не стали углубляться в теорию обработки видео.

Мы надеемся, что теперь вам совершенно очевидно, что научить свой компьютер, ноутбук, КПК или сотовый телефон быть еще и телевизионным развлекательным центром достаточно просто и недорого. Начните сегодня!

Foxconn TH-202

Корпус с лицом

МОНСТР — ОСНОВА
ДЛЯ МОНСТРА?

Пожалуй, больше всего Foxconn TH-202 подходит для создания мощного игрового компьютера. Огромного количества разъемов хватит для установки нескольких жестких дисков, магнитных накопителей и оптических приводов. Приличных размеров окно для выдува воздуха из средней части корпуса сделает комфортной работу даже самой мощной видеокарты, а окно на боковой стенке продемонстрирует окружающим все красоты вашей игровой станции.



\$100

На заметку

Формат: midiATX **Мощность блока питания:** 300, 350, 400 Вт **5.25" разъемы — 4** **3.5" разъемы — 2**
Разъемы для жестких дисков — 4 **USB на передней панели — 4**

Покупать сегодня обычный компьютерный корпус не имеет никакого смысла. 90% стандартных серых коробок производятся весьма сомнительными фирмами, а все более-менее основательные компании давно уже наняли целый штат дизайнеров, благодаря работе которых всего за \$70-100 можно купить стильный, необычный, удобный и надежный системный блок. TH-202 из модельного ряда компании Foxconn лишний раз подтверждает это. Пожалуй, единственный недостаток корпуса — неблагозвучное название. Ну, право же, разве можно подобное произведение ис-

кусства обозывать скучным набором букв и цифр?

Вы когда-нибудь видели компьютер с лицом? Новинка от Foxconn способна напугать своим видом экзальтированную натуру: на передней панели горят два красных «глаза», в качестве «носа» выступает кнопка включения питания, довершает портрет монстра «пасть», которая на самом деле является отсеком для дополнительных разъемов USB и аудиоконнекторов. В общем, внешний вид этого зверя в темноте действительно впечатляет.

Переодевшись в сухое, озабоченное с «внутренним миром» нашего подопытного. Как в комнате

примерного ребенка: все находится на своих местах. Жесткие диски и оптический привод можно легко установить без единого винта, а позарапаться в процессе сборки ПК невозможно в принципе, благо все острые края закруглены. Кроме того, в комплект входит неоновая лампа, светящаяся во время работы десятком различных цветов. Неплохое начало для моддинга своего компьютера, не правда ли?

Впрочем, красота и удобство — не единственные достоинства модели TH-202. Встроенный блок питания выдает 400 Вт, и этого более чем достаточно для стабильной работы самых мощных конфигураций

ПК. Для тех, кто желает сэкономить пару десятков долларов, в скором времени появятся менее мощные версии. Впрочем, стоит отметить, что и цена в \$100 для качественного 400 Вт системного блока весьма невелика.

xs ВЕРДИКТ

Прекрасное сочетание броской внешности, функциональности и качества за вменяемые деньги.
Забудьте о серых коробочках!

ОЦЕНКА:



Благодарим коллектив интернет-магазина Video Games World (www.vgw.ru) за помощь в подготовке материала.

Pelican GameGlass

PlayStation 2 превращается...

Многие российские геймеры сладко грезят о PSP, небезызвестная компания Pelican представила изящнейшее решение, фактически превращающее знакомую нам PlayStation 2 в портативную приставку. Разработчиков GameGlass пионерами в этой области не назовешь, но в данном случае идея оказалась реализована настолько блестяще, что обойти стороной сей аксессуар мы просто не смогли. К тому же не вызывает никаких сомнений, что GameGlass, благодаря своей практичности, обретет популярность и в России.

GameGlass от Pelican — портативный LCD-дисплей, разработанный специально для slim-версий PlayStation 2 (модель 70008). Вместе с этим дисплеем приставка превращается в миниатюрный игровой лэптоп. В закрытом состоянии он практически не отличается по размерам от PS2-slim и без всяких проблем помещается в обычный рюкзак или небольшую сумку.

Подключение отличается исключительной простотой. Дисплей при соединяется к задней части PS2 с помощью двух специальных разъемов примерно так же, как сетевой адаптер к старым версиям PS2. Осталось подключить видеокабель, идущий в комплекте, и можно играть. Педантам и перфекционистам подсоединение с помощью видеокабеля может показаться архаизмом, но стоит отметить, что кабель сам по себе достаточно короткий и предназначен исключительно для GameGlass. На правом ребре экране эргономично размещены кнопка включения, регуляторы громкости и яркости и два входа для стереонаушников. Слева находится переключатель между форматами 16:9 и 4:3.

LCD-дисплей вряд ли может по разить техническими характеристиками. Все стандартно для данного ценового диапазона. Несмотря



На заметку

Размер экрана: 7" **Максимальное разрешение:** 480x234
Форматы: 16:9 и 4:3

* В интернет-магазине Video Games World (www.vgw.ru).

на утверждения разработчиков, что GameGlass воспроизводит максимальные разрешения, поддерживаемые PS2, это не так. Максимальное разрешение дисплея — 480x234 пикселей, этого вполне хватает для портативной консоли, но вряд ли подойдет для частого использования.

Из-за недостаточно высокого разрешения возникают проблемы с чтением текста на экране. Если опции в главном меню, как правило, легко читаются, то титры и мелкий текст разобрать практически невозможно. В Gran Turismo 4, например, цифры на спидометре идентифицировать не получится. Затруднения с прочтением могут также возникнуть

из-за некоторых используемых в играх шрифтов или цветовой гаммы. Если быть более точным, то текст прекрасно читается, когда расположение пикселей выровнено в соответствии с трансляцией, обеспечиваемой GameGlass. И не читается совершенно — в противном случае.

Из несомненных достоинств дисплея следует отметить весьма качественную цветопередачу и довольно приличный угол обзора. В принципе, даже в многопользовательской игре изображение вряд ли значительно потеряет в качестве. Хотя, конечно, больше двух человек около приставки вряд ли смогут понять, что вообще происходит на экране.

XS ВЕРДИКТ

Единственным недостатком GameGlass можно признать недостаточно качественное воспроизведения текста. Так что радикальные поклонники RPG достоинства портативной PS2 вряд ли смогут оценить. С другой стороны, экшны, гонки, спортивные симуляторы и DVD-фильмы на таком дисплее выглядят вполне прилично. Особенно учитывая его более чем скромные размеры.

ОЦЕНКА:



ATI Radeon X850XT Platinum Edition AGP

Отставить компромиссы

СТОИТ ЛИ ОВЧИНКА ВЫДЕЛКИ?

ATI Radeon X850XT PE стоит примерно \$600, это одна из самых дорогих карточек на рынке. Ее стоит приобретать, если у вас уже есть мощная система на базе AGP-материнской платы и модернизировать компьютер в ближайшие несколько лет вы не собираетесь. Дело в том, что в любом случае через полтора-два года PCI-Express окончательно вытеснит шину AGP с рынка, и найти системную плату для вашего Radeon X850XT AGP будет довольно проблематично. Если вы впоследствии решите продать старый ПК, сейчас вполне можно приобрести протестированную нами карту.



На заметку

Интерфейс: AGP 8X **Частота чипа:** 540 МГц **Частота памяти:** 590 МГц
Объем памяти: 256 Мб GDDR-3

Мы уже тестировали самую мощную видеоплату из линейки компании ATI — Radeon X850XT Platinum Edition, но та была версия для шины PCI-Express. Несмотря на то, что большинство производителей активно продвигают этот интерфейс, по неофициальным данным всего 20% настольных компьютеров оснащены соответствующими графическими адаптерами. Разумеется, среди оставшихся 80%, оснащенных постепенно устаревающим разъемом AGP 8X, встречаются вполне производительные системы, и неудивительно, что их владельцы не против приобрести мощную видеокарту. Теперь у них есть такая

возможность — встречайте ATI Radeon X850XT Platinum Edition.

По своим техническим параметрам новинка ничем не уступает PCI-Express-собрату. По цене тоже недалеко ушла. Разберемся с главным параметром — производительностью. Фактически, интерфейс AGP 8X предлагает существенно меньшую пропускную способность, но в реальных тестах и играх разрыв не превышал 2-4%. Объяснить сей момент можно тем, что современные приложения пока не могут полностью загрузить даже шину AGP 8X, не говоря уже о сверхзвуковой PCI-Express. Несомненно, в будущем разрыв в производительности значительно увеличится,

но сейчас вполне можно собрать мощную систему и с использованием графического адаптера AGP.

На самом деле, вышеизложенная теория подходит не для всех видеокарт. Во многих других менее производительных моделях применяется специальный мост, который транслирует сигналы шины PCI-Express для шины AGP, в результате чего скорость значительно снижается. Что касается рассмотренного нами ATI Radeon X850XT PE, то здесь ATI специально переработала графическое ядро, в которое была встроена родная поддержка интерфейса AGP, что и подтверждают высокие результаты, полученные картой.

Как и все продукты высшей ценовой категории, новинка оснащена мощной системой охлаждения с громоздким теплоотводным каналом, что позволит буквально парой кликов разогнать чипсет и память, прибавив еще 5-10% производительности, и сохранить при этом стабильную и качественную работу адаптера.

XS ВЕРДИКТ

Эта штучка заставит ваш престарелый компьютер работать на 600% от своих возможностей.

ОЦЕНКА:



U.S. Robotics USB Wireless adapter

Свобода в отдельно взятой сети



WIRELESS INSIDE

U.S. Robotics, занимающаяся сетевыми устройствами уже более 15 лет, предлагает и PCI-версию беспроводного адаптера. Чтобы его подключить, придется залезть в системный блок и вставить в любой из доступных разъемов PCI. Затем необходимо лишь поставить софт и наслаждаться всеми возможностями современных беспроводных сетей. Что касается скорости передачи, то для этой версии она составляет 100 Мбит/с.



На заметку

Интерфейс: USB 2.0/PCI

Стандарт: i802.11b/g+

Скорость передачи данных: 54/100 Мбит/с

*Цены: USB Wireless adapter — \$45

PCI Wireless adapter — \$35

С проблемой организации небольшой домашней локальной сети сегодня сталкивается все больше и больше пользователей. Всего пару лет назад необходимость копаться в различных протоколах, стандартах и соединениях была в основном прерогативой системных администраторов, а простые смертные довольствовались домашним ПК или ноутбуком, подключенным проводом к выделенной линии. Но времена идет, почти в каждой квартире появились hi-tech музыкальные центры, КПК, ноутбуки и прочие средства электронных развлечений с мощной компьютерной начинкой, и почти

все они умеют работать с беспроводными сетями стандарта Wi-Fi. Трудно переоценить их значимость. Достаточно объединить в сеть всю вашу технику, и вы сможете смотреть, к примеру, фильмы на большом телевизоре, скачивая их с настольного ПК, где их может храниться добрая сотня, либо слушать музыку на карманном компьютере, пользуясь огромной библиотекой аудио на все том же ПК.

И все бы было замечательно, благо Wi-Fi весьма прост в установке и настройке. Загвоздка в том, что практически 95% всех настольных компьютеров продаются без встроенного адаптера беспроводных се-

тей и его придется покупать отдельно. Отличным вариантом будет протестированный нами U.S. Robotics USB Wireless adapter. Изящная черная коробочка подключается к любому USB-разъему, после чего остается лишь установить идущее в комплекте программное обеспечение. Никаких особых настроек делать не нужно. Если у вас операционная система Windows XP, зайдите в настройки сетевого подключения и в разделе TCP/IP укажите свой IP Adress как 192.168.0.1 — тогда ваш компьютер будет выступать в роли сервера, а остальные устройства без проблем будут к нему подключаться. U.S. Robotics USB Wireless adapter

позволяет передавать данные со скоростью до 54 Мбит/с, то есть примерно 6.75 Мб в секунду. Иными словами, стандартный фильм, записанный в формате MPEG4, скачается где-то за полторы минуты. О качественной и надежной связи и говорить не стоит, благо U.S. Robotics далеко не новичок на рынке сетевых технологий.

XS ВЕРДИКТ

Отличный способ избавиться от сетевых проводов в квартире или офисе.

ОЦЕНКА:



Портативный мультимедиацентр Creative Zen

Десяток устройств в твоем кармане



Из чистого любопытства можно провести интересный эксперимент. Попробуйте погулять по компьютерному рынку и найти там, скажем, обычный MP3-плеер, который умеет лишь проигрывать музыку. Или сотовый телефон, знакомый лишь с передачей текстовой и голосовой информации. Уверяем вас, таких устройств в продаже уже нет. Даже самые недорогие плееры имеют в себе радиоприемник, умеют записывать звук во встроенную память, выполнены в сверхкомпактных корпусах и являются по совместительству обычными флэш-дисками. Впрочем, речь идет лишь о наиболее доступных моделях. Creative Zen Portable Media Center — флагман одной из самых известных компаний в этой области.

Для портативного плеера Creative Zen слишком велик. Подобные MP3-гиганты встречались в конце прошлого века, на заре расцвета популярности цифровой музыки. Привлекает лишь гигантский LCD-экран, который слишком велик даже для наороченного аудиопроигрывателя. Впрочем, прослушивание музыки далеко не самая главная функция Zen. Точнее его описывает полное название модели — это настоящий мультимедиаплеер. Что входит в это довольно расплывчатое понятие?

ЗАЧЕМ

«Цифра» стала частью нашей жизни. Все мы слушаем музыку в

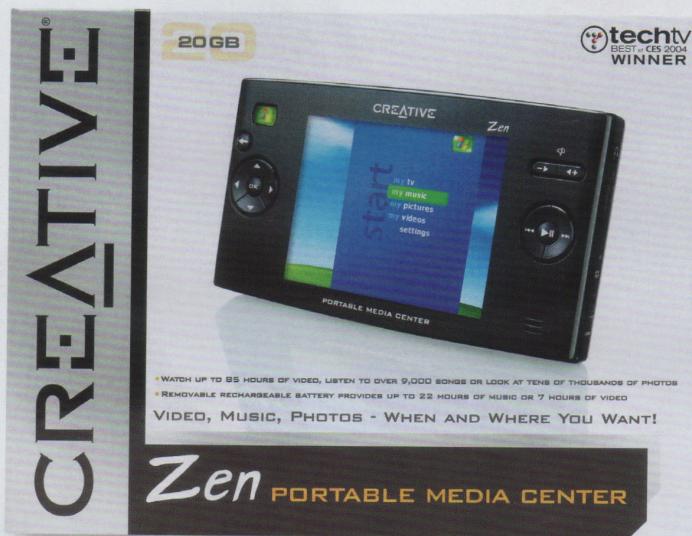
файлах MP3, смотрим MPEG-фильмы, делаем фото в JPEG. Цифровой формат сжимает исходные данные, для их хранения не нужен гигантский винчестер или CD/DVD-диски. Поэтому возникает естественное желание взять их с собой в дорогу или путешествие. Но весьма непросто выбрать носитель, которому можно доверить все это цифровое богатство. Ноутбук дорог сам по себе и размерами не обижен: трудно представить его в качестве аудиоплеера или книжки. КПК относительно дешев, также поддерживает массу различных типов файлов, дорогие модели имеют качественный экран высокого разрешения, но необходимо потратить



Creative Zen Multimedia Center подобен фотомодели: тоненький и аккуратный.



В Creative Zen есть все, что нужно портативному плееру и «немного» больше.



ЗАПИСИ С ТВ ВСЕГДА С СОБОЙ

Весьма удобная фишка Creative Zen, о которой мы не упомянули в рецензии, это возможность прямой записи телепередач, достаточно лишь подключить к нему телевизор. К примеру, когда нет возможности посмотреть дома футбольный матч, или просто идет хороший фильм, который неплохо бы добавить в коллекцию — достаточно нажать лишь пару кнопок, и, съев всего несколько сотен мегабайт, два часа видео хорошего качества у вас в кармане.



На заметку

Экран: 3.8" **Разрешение:** 320x240 **Размеры, вес:** 144x80x27 мм, 340 г
Объем жесткого диска: 20 Гб **Время работы:** 22 ч — аудио, 7 ч — видео
Интерфейс: USB 2.0 **Поддерживаемые типы файлов:** Видео — .wmv, .asf, .dvr-ms, .mpeg, .mpg, .mpe, .m1v, .m2v, .mpeg2, .mpeg4, .avi
Аудио — .wma, .mp3, .wav **Картинки:** .jpg, .jpe, .jfif

массу времени на поиск и настройку нужных программ, а также приличную сумму денег на покупку более-менее вместительного носителя (флэш-карты объемом более 2 Гб стоят добрую половину стоимости всего КПК, а миниатюрные жесткие диски пока еще недостаточно распространены). Поэтому для полноценного использования цифрового контента «на ходу» не подходит ни то, ни другое. Что касается Creative Zen, то он отвечает вышеозначенным требованиям на все сто процентов.

ПОЧЕМУ

Новинка от Creative отличается небольшим размером и весом, но

в то же самое время обладает 3.8" TFT-экраном с высоким разрешением. Главная же особенность Zen — полноценный встроенный жесткий диск объемом 20 Гб. Уточним, что ни один из современных КПК выдержать подобные объемы не может, во всяком случае, на сегодняшний день. В остальном же техническая часть девайса весьма тривиальна. Гораздо интереснее программная оболочка, представляющая собой модифицированную версию операционной системы Windows Mobile. Это обеспечивает простой и понятный с первого взгляда интерфейс управления контентом, а также отличную совместимость

с различными форматами аудио- и видеофайлов.

При загрузке Creative Zen появляется меню, в котором можно сразу выбрать, чем вы хотите заняться: посмотреть фильм или фотографии, послушать музыку, либо изменить настройки системы. Все предельно просто.

В российской рознице Creative Zen Portable Media Center стоит чуть меньше \$500, и это вполне нормальная цена для устройств такого класса. Тот же Archos или Phototainer, с которыми вы могли познакомиться на страницах нашего журнала, с аналогичным объемом жесткого диска обойдутся примерно на \$70-100 дороже. На наш

взгляд, новинка от компании Creative — одна из лучших портативных медиацентров, при этом еще и самая доступная. ■

XS ВЕРДИКТ

Creative Zen Portable Media Center во многом удобнее современных КПК и ноутбуков, а стоит дешевле аналогичных устройств от менее именных фирм. На оценку также повлияли стильный дизайн, дружественный интерфейс и отличная комплектация.

ОЦЕНКА:



Logitech io2

Что написано пером...



\$288

На заметку

Интерфейс: USB 2.0

Объем памяти: 2 Мб

Размеры: 56x27x23 мм

На первый взгляд может показаться, что Logitech io2 и V-Mouse на соседней странице — аналогичные гаджеты. На самом деле, новинка швейцарской компании Logitech, пожалуй, еще более необычный и полезный девайс.

Io2, определенно, мечта любого школьника или студента. Шпаргалка, несомненно, придает уверенности на контрольной или экзамене, но чтобы ее сделать, зачастую приходится тратить больше времени, чем на то, чтобы выучить предмет назубок. Если у вас есть Logitech io2, достаточно всего лишь писать ей все уроки и лекции (да, это обычная чернильная ручка!). Придя домой, ставим гаджет в изящную подставку и за считан-

ные секунды все записи легко переносятся в программу для распознавания текста. Пара кликов мышью — и все записи (при условии, что у вас достаточно разборчивый почерк) конвертируются в текстовый файл, который можно обрабатывать любыми способами. В итоге, любую шпаргалку, содержащую в себе хоть все лекции за год обучения, можно создать за считанные минуты.

Суть в том, что во время письма на любой бумаге (теоретически достаточно просто водить ручкой по поверхности), все движения записываются во встроенную память, потомчитываются специальной программой, и мы можем их наблюдать в электронном виде. Что удобно, вовсе необязательно

пользоваться специализированным программным обеспечением: «ручка» совместима с Microsoft Word, OneNote и другими популярными офисными пакетами.

Встроенной памяти хватает примерно на 40 страниц, а батарей — на несколько часов непрерывной работы, чего вполне хватит для полноценного учебного дня. Впрочем, рекомендовать Logitech io2 можно не только студентам и школьникам: при помощи этой ручки весьма удобно записать телефон, адрес, какую-то другую текстовую информацию «на лету». Хотя, почему именно текстовую? Типичная ситуация: вы просите знакомого объяснить, как проехать до какого-то места на автомобиле. И пока он активно жести-

кулирует, рисуя в воздухе десятки разворотов и разъездов, вы активно тренируете трехмерное воображение, пытаясь представить себе это место. Проблему за несколько секунд решит io2, достаточно лишь вручить ее знакомому. Одним словом, возможности новинки от Logitech ограничены лишь вашей фантазией.

XS ВЕРДИКТ

Изящное решение многих проблем и лучший помощник студента. Гаджет стоит дорого, но взамен вы получите красивое, современное и полезное устройство.

ОЦЕНКА:



SanDisk Cruzer Profile

Флэшка с профилем

Kомпактные флэш-диски за пару лет вытеснили с рынка дискеты, ZIP-носители, многие пользователи зачастую применяют их вместо CD-дисков. Оно и понятно: стоит такой девайс сравнительно недорого (всего за \$50 можно купить модель объемом 512 Мб, а гигабайтная версия обойдется вдвое дороже), да и пользоваться им несравненно удобнее, чем CD-RW-приводом с дисками.

Флэшки бывают разные: цветные, прозрачные, миниатюрные, со встроенным дисплеем и фотокамерой. Однако новинка от компании SanDisk оснащена считывателем отпечатков пальцев. Это уже вполне полезная и важная функция: мы часто храним на дисках личные данные, которые окружающим знать вовсе ни к чему. А ведь флэшка зачастую просто так лежит на рабочем столе, и когда вы отошли выпить чашечку кофе, воспользоваться ею может кто угодно. SanDisk Cruzer Profile не позволит считать ни байта

данных, прежде чем вы не проведете по миниатюрному датчику пальцем. Причем, что самое главное, для работы Cruzer Profile не требуется никакого специального программного обеспечения: все биометрические данные отпечатка пальца хранятся во внутренней памяти и обеспечивают защиту, что называется, на аппаратном уровне. И какое бы программное обеспечение на компьютере, к которому вы подключаете «Крузер», не было бы установлено — без отпечатка доступа к данным получить не удастся. ■

XS ВЕРДИКТ

Свежее, полезное и очень востребованное решение. Отдельный плюс — за грамотную реализацию защиты, которую невозможно взломать программным способом.

ОЦЕНКА:



На заметку

Объем памяти: 512, 1024 Мб

Интерфейс: USB 2.0

*Цены: 512 Мб — \$100 1024 Мб — \$200

Inprice V-Mouse

Вертикальный «грызун»

На заметку

Интерфейс: USB 2.0

Разрешение: 1000 dpi

Цвет светоизделя: голубой

Драйвер: не требуется

Вес: 40 г



Довольно странно, что мышь — компьютерный девайс, которым ежедневно пользуются сотни миллионов людей — за долгие годы своей жизни практически не изменился. Logitech экспериментирует с дизайном, Razer увеличивает в разы разрешение оптического датчика, некоторые компании делают по два дополнительных колесика, а российская компания Inprice локализировала весьма интересную разработку V-Mouse.

Новинка представляет собой достаточно необычной формы предмет, на первый взгляд напоминающий вовсе даже не компьютерный аксессуар. На самом же деле, V-Mouse — вполне обычная проводная оптическая мышь, но для удобства пользования выполненная в вертикальном корпусе.

Наше мнение о ней будет все же несильно субъективным. Несмотря на все свои достоинства, V-Mouse — вещь весьма своеобразная и не каждому придется «по руке». Нам понравилось работать с ней в графических приложениях. Вполне возможно, что она приглянется дизайнерам и архитекто-

рам — за счет того, что рука находится ближе к поверхности стола, рисовать, выбирать точки и линии этой мышкой несравненно удобнее, чем при помощи продвинутых современных «грызунов».

Стоит также сказать о высокой разрешающей способности датчика V-Mouse — в секунду он производит тысячу опросов перемещения мыши. Это не рекордный результат, но подавляющее большинство современных оптических контроллеров «классической» формы на такое не способны.

Из недостатков можно выделить не слишком удобно расположенную кнопку — из-за этого привыкнуть к работе с V-Mouse достаточно сложно и потребуется немало времени, чтобы полностью освоиться с «вертикальной мышью».

XS ВЕРДИКТ

Удобная, но требующая долгого привыкания «мышь» для графических работ.

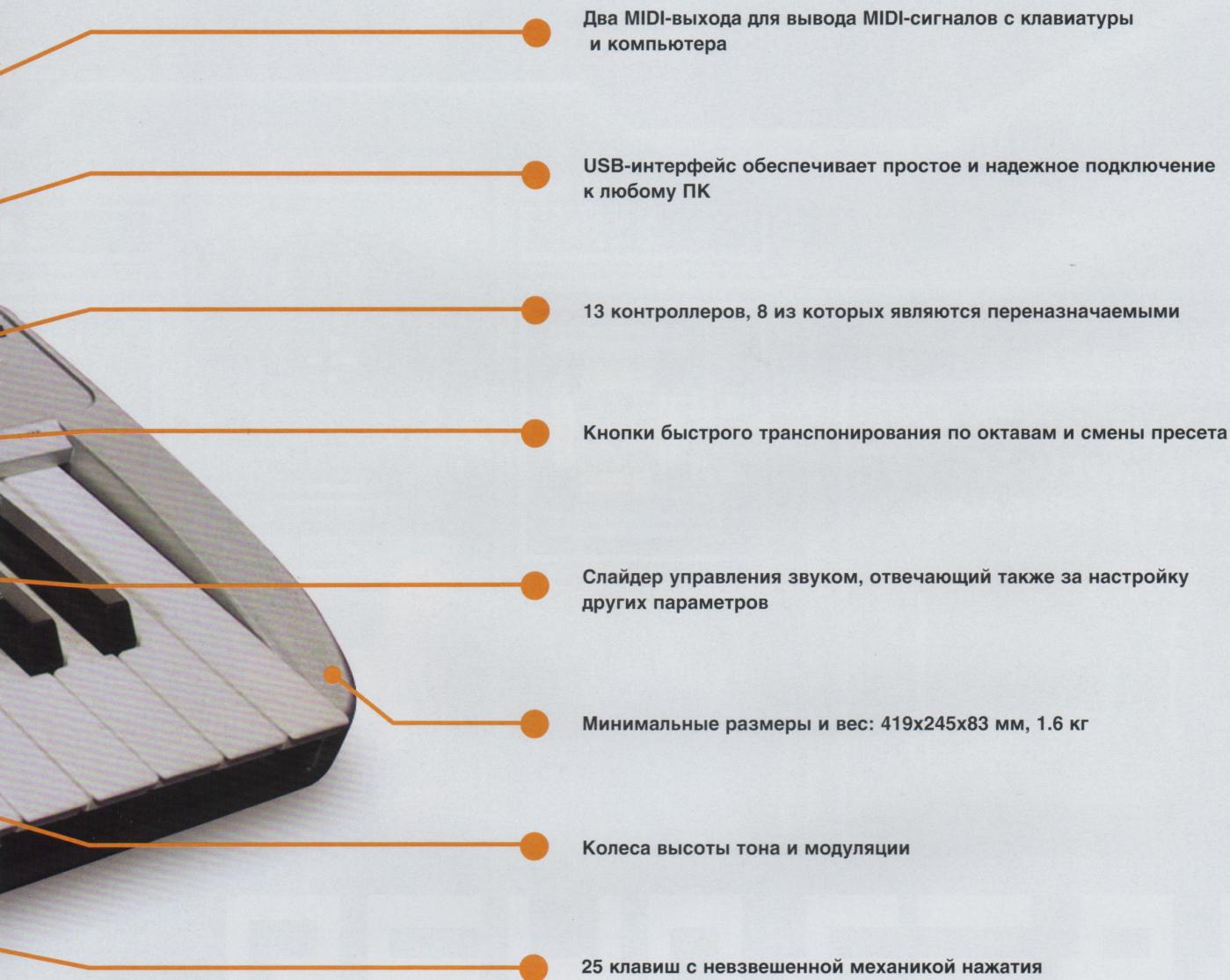
ОЦЕНКА:



M-Audio Oxygen 8

Пиши музыку в дороге





РЕСТАВРАЦИЯ

ВИКТОР ПЕРЕСУКИН



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

«Звездные войны» в компьютерных и видеоиграх — явление пришелье. Вторичные, в большинстве случаев весьма посредственные проекты, они не облагораживают игровую индустрию, выставляют ее как несамостоятельное, зависимое образование.

Наш выбор — Wing Commander. Игра настоялась, обросла подробностями, легендами, героями, периодизацией. И дошла до наших дней оформившейся игровой вселенной, влияние которой отчетливо проступает в кинематографе и беллетристике.



Wing Commander: Vega Campaign
Wing Commander: Secret Mission:
Operation Thor's Hammer
Wing Commander: Secret Mission: Crusade
Wing Commander 2: Vengeance of The Kilrathi
Wing Commander 2: Special Operations I
Wing Commander 2: Special Operations II
Wing Commander 3: Heart of the Tiger
Wing Commander 4: The Price of Freedom
Wing Commander: Prophecy
Wing Commander: Secret Ops
Wing Commander: Armada
Wing Commander: Academy
Wing Commander: Privateer
Wing Commander: Privateer II: The Darkening

Созвездие Wing Commander

«Звездные войны» и Wing Commander — словно близнецы-братья из параллельных вселенных. Кино и игра, два гиганта космофантастики, каждый правит в своем медиапространстве, ревниво поглядывая на соседние измерения. «ЗВ» и WC, два сверхпроекта, два знаковых произведения XX века, объединенных друг с другом не только масштабностью замысла. Родство поразительное, а вражда ненужная. Старший и благополучный брат «ЗВ», не умевший в рамках кинематографа, постоянно наступает на владения младшего. Местами небезуспешно, но общая кампания явно провалена. WC выстоял и даже предпринял попытку контратаковать, в 1999 году на широкие экраны вышла кинолента Wing Commander. Неудачно, позиции «ЗВ» не пошатнулись. Но с другой стороны, это была всего лишь первая и единственная попытка.

В Origin прекрасно понимали природу популярности. Уже в 1990 году, когда игры только-только наклевывались, первая же игра из серии Wing Commander задала стандарты игрового маркетинга. Вместе с дискетой, помимо обязательной инструкции по установке, вы получали иллюстрированный журнальчик Claw Marks, копию издания, распространявшегося на борту космического авианосца Tiger Claw. Оттуда вы могли почерпнуть знания о кораблях и истребителях Конфедерации, ознакомиться с выбранными местами судового журнала, узнать о последних событиях жизни авианосца (как официальных, так и светских), почитать биографии прославленных пилотов и подробно изучить черный список KOS (kill on sight), составленный из асов килрати — тигрообразных врагов человечества. Плюс множество другой бесполезной информации, дающей те самые ощущения сопричастности. Все эти, в общем-то, доступные ходы служат одной цели — влюбить игрока в мир WC, вдохнув жизнь в окружающие его картинки. Origin успешно продолжила практику одушевления игры в последующих играх серии.

Другим важнейшим связующим звеном между «ЗВ» и WC стал Марк Хэмилл. Стареющий Люк Скайуокер засветился в ряде серий WC, сыграв легендарного Кристофера Блэра, героя объединенных сил Земли. Марк Хэмилл снялся в трех частях WC (ровно столько же в «ЗВ»). Таким образом, часть Силы, скрывающейся в «ЗВ», передалась WC.

Игра утвердила каноны и стандарты жанра космических симуляторов: предполетные брифинги, видеоролики как награда за успешно выполненные миссии, радиопереговоры с пилотами — по делу и не только, система приказов, отдаваемых во время боя. Все это стало общим местом благодаря WC. Каждый из членов экипажа имел ярко выраженную индивидуальность и судил о вас не только по словам, но и по делам. Словесные перепалки в баре для пилотов, равно как и задушевные беседы — отдельная, не менее захватывающая часть игры. Wing Commander стала одной из первых игр, где гибель напарника была невосполнимой, но не смертельной для игрока потерей — игра не заканчивалась, позволяя продолжить, если хватало моральных и душевных сил. Гибель боевого товарища ни в одной игре — ни до, ни после — не воспринималась так трагически.

Джин «Стilet» Талверт, Джеймс «Паладин» Таггарт, Терренс «Зеро» О'Хирн, Todd «Маньяк» Маршалл... Я знал вас всех.

ЗВЕЗДНЫЙ ГЫЛЬ

WING COMMANDER: VEGA CAMPAIGN

1990

Платформы: PC, SNES, Sega CD, Macintosh, 3DO, Amiga



Война с килрати в самом разгаре; без видимого успеха земляне воюют с «кошками» уже четверть века. Руководствуясь патриотическими чувствами, вы, молодой и пылкий Кристофер Блэр, поступаете на военную службу. Вас определяют на авианосец «Коготь тигра», который направляется в сектор Вега — место скопления «котов». Ваша военная карьера только начинается, придется завоевывать авторитет в прямом и переносном смысле. Ассы пренебрегают вами, начальство недооценивает, килрати не замечают.

Дополнительные миссии:

Wing Commander: Secret Mission: Operation Thor's Hammer (1991)

Wing Commander: Secret Mission: Crusade (1991)

WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI

1991

Платформы: PC



Успешная кампания в секторе Вега дает повод Конфедерации начать преждевременной и поспешной контратаки на штаб Имперского флота килрати. Авианосец «Тигриный Коготь» в составе эскадры отправляется в сектор Энigma для выполнения авантюрного плана командования. Как и следовало ожидать, по пути в К'тизрак Мэнг «Тигриный Коготь» попадает в хитрую ловушку килрати. В результате внезапной атаки авианосец был уничтожен. Кристофер Блэр, который в это время находился вне корабля, попадает под военный трибунал за халатность и преступные действия, повлекшие за собой гибель авианосца. Его показания, где Блэр в красках рассказывает о «невидимках», новых истребителях килрати, воспринимают как попытку уйти от обвинения. В чине капитана и с прозвищем «трус К'тизрак Мэнга» Кристофер отправляют служить на авианосец «Конкордия», где в боях он должен доказать свою преданность идеалам Конфедерации.

Дополнительные миссии:

Wing Commander 2: Special Operations I (1991)

Wing Commander 2: Special Operations II (1992)

WING COMMANDER: PRIVATEER

1993

Платформы: PC



Первое ответвление от главной линии WC со всеми ее Блэрами, командорами и авианосцами. В то время как Конфедерация отвоевывает систему за системой, на другом краю вселенной, в тылу, течет относительно мирная жизнь. После казарменного положения на авианосце местные распорядки кажутся просто анархическими! Вы выступаете в роли коммерсанта, у вас свой корабль, капитал, личные интересы и цели. Мир не так враждебен, как на фронте. Помимо пиратов и отдельных килрати космос населяют торговцы, авантюристы, искатели приключений и прочий разношерстный сброд. Игра не заканчивается после выполнения главных миссий, в вашей воле продолжить странствия.

Дополнительный набор миссий:

Privateer: Righteous Fire

WING COMMANDER: ACADEMY

1993

Платформы: PC



По сути это тренажер. Набор быстрых миссий и заданий, не подкрепленных сюжетом. Игра не продолжает тему войны, нет никаких сводок с фронта. Вам сразу дают понять, что корабли килрати — виртуальные, а максимальное достижение в битве — наибольшее количество очков.

WING COMMANDER: ARMADA

1994

Платформы: PC



Первая стратегическая игра по WC. Блэр и компания опять не у дел, игра предлагает встать на сторону неких абстрактных сил Конфедерации или, внимание, империи Килра! В ваших руках мощь нескольких звездных флотилий — и это после дедовщины на «Когте»! Теперь вы сами решаете, какие типы кораблей производить и куда их посыпать, как и где воевать. Игра заканчивается решительным штурмом Земли с одной стороны, и захватом системы Килра — с другой.



«ЧЕРНЫЕ ВАМПИРЫ» НА СЛУЖБЕ КОНФЕДЕРАЦИИ

Истребитель космического превосходства класса «A» F-109A «Вампир» предназначен для уничтожения истребителей противника в скоростном, маневренном бою. Как минимум один полный эскадрон «вампиров» находится на вооружении тяжелых авианосцев Конфедерации. После первого применения «Вампиров» в начале 2681 года против сил нового противника («Нефелимы») в их конструкцию было решено внести ряд изменений, диктуемых новой тактикой боя. Новому истребителю было присвоено обозначение F-109s «Черный Вампир». Звено «Черных вампиров» участвовало против отборных сил «жуков» в решающем сражении в системе Х'храсс.

ЗВЕЗДНЫЙ ПЛЫЛЬ

WING COMMANDER III:

HEART OF TIGER

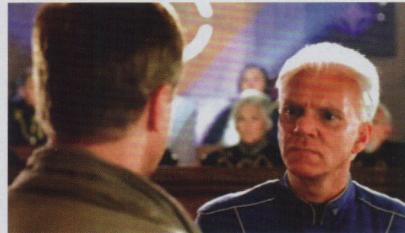
1994

Платформы: PC, PlayStation, Macintosh, 3DO



Сериал сворачивает в привычное русло. По устоявшейся привычке Блэр долго не засиживается на одном месте; славный авианосец «Конкордия» уничтожен, ваша любимая (Энджел) не вернулась из рейда. И в который раз Блэру приходится начинать все сначала. На этот раз вас переводят на один из старейших кораблей Конфедерации — «Победа». Можно рассматривать это назначение как почетную ссылку, ведь сектор Орсини, где базируется «Победа», считается одним из самых спокойных. Однако комплектация личного состава авианосца — здесь собирались лучшие из лучших — недвусмысленно намекает на важность и секретность миссии. Идут последние месяцы войны...

Heart of Tiger запомнилась гениальными ви-



деовставками с участием мировых звезд кинематографа: Марк Хэмилл, Джон Рис-Дэвис, Малcolm Макдауэлл.

МИНУТА МОЛЧАНИЯ ORIGIN SYSTEMS 1983-2004

 Origin Systems, чьими стараниями состоялся сериал Wing Commander, прекратила свое существование в 2004 году. Печальное для всей играющей общественности событие произошло не без участия монструозной Electronic Arts. Не забудем, не простим!

Вошла в историю благодаря играм:

Abuse

Crusader: No Remorse/ Crusader: No Regret

System Shock

Сериал Ultima

Сериал Wing Commander

WING COMMANDER IV:

THE PRICE OF FREEDOM

1996

Платформы: PC, Sony PlayStation, Macintosh



Чертовски обидно, что самый расцвет серии пришелся на послевоенное время, когда Origin вложила весь накопленный опыт, сдабрив его приличным бюджетом. Неосмотрительно похоронив империю килрати в прошлой серии, Origin пришлось искусственно раздувать конфликт внутри Конфедерации. Не успели люди отпраздновать победу над ненавистными «блохастыми» тварями, как Конфедерация приказала долго жить. Отсутствие внешнего врага породило сепаратизм и раскол некогда монолитного блока. Кристофер Блэр не может остаться в стороне, гражданская война втягивает его в новые авантюры. Несмотря на блеклый сценарий, Origin превзошла себя в работе над игрой. На выходе нам только и осталось, что жалеть об отсутствии привычного противостояния с килрати, все остальное было безупречно. WC IV по праву считается лучшим космосимулятором из созданных человечеством. А если отбросить жанровые рамки, то WC IV можно провозгласить лучшим интерактивным фильмом-игрой.

WING COMMANDER: PRIVATEER 2: THE DARKENING

1996

Платформы: PC



Самостоятельное произведение, не имеющее точек соприкосновения ни с главным сериалом, ни с первым Privateer, за исключением одной: действие происходит в той же вселенной. Новые лица, новая история, новый временной отрезок. Единственная игра вне основного сериального цикла, которой выкроили часть бюджета на видеовставки. И даже какой-то хитростью заманили Кристофера Уокена! Вместо продолжения одиссеи Блэра игроку даруют свободное перемещение, вольную жизнь, самоопределение. Равноценная замена.

НЕМНОГО КИЛРАТСКОГО ЯЗЫКА.

А ВДРУГ?

Джа лра раш нах х рай? — Почему ты общаешься с людьми?

Ва как гарка ка нару ха гарга — Те, что не от крови (не нашей крови), должны пролить свою кровь.

Чурна — Слабоумный.

Шарваз! — Ругательство килрати.

Враксар! — Проклятие килрати.

Кракх дриш'каи раи х'ра — Ни с места!

WING COMMANDER: PROPHECY

1997

Платформы: PC, Game Boy Advance



Командор Кристофер Блэр, как и заведено, вновь переводится на новое судно. Крейсер «Мидэй», последнее достижение землян, под руководством Блэра бороздит просторы свободного (от килрати) космоса. Неожиданно поступает сигнал бедствия от недобитых «кошек», дескать, они атакованы неопознанными кораблями. Война давно закончилась, и по правилам космических полетов подобные инциденты должны расследоваться. Ярый кошконавистник Блэр отправляется в указанный сектор. Игра возрождает основную линию сериала, расширяет вселенную, включает в нее новую расу — Манту, древних насекомоподобных существ, которых опасаются даже воинственные килрати. Нельзя не отметить удачную работу сценаристов: экипаж «Мидэя» — сплошь и рядом ветераны войны с килрати — неохотно принимают помочь «кошкам», а в некоторых моментах открыто с ними конфликтуют. Игра продолжает традиции WC: видеовставки, разветвленное древо миссий, Марк Хэмилл. Правда, Блэр на этот раз по-отечески провожает вас в полеты, отстранившись от оных. Пришло время новых героев. Ваше второе я — молодой и необстрелянnyй Лэнс Кейси, который помимо успешных боев с «жуликами» отличается повышенным интересом к противоположному полу. Флиртует парнишка отчаянно! Но винить его не за что. «Кошки» объявили Манту — ни много, ни мало — Звездными Богами. Конец света приближается.



Кристофер «Мэверик» Блэр,
человек с сердцем тигра.



Герой двух войн, несгибаемый и вдохновенный боец, совершивший самую головокружительную карьеру за всю историю Конфедерации. Никогда прежде человечество

во не было стольким обязано простому фермеру. Чтобы понять, что за персона этот Блэр, достаточно перечислить все его достижения: Спаситель Конфедерации, обладатель наивысшего количества наград, величайший ас войны с килрати, единственный из пилотов Конфедерации, кто дважды сразился с принцем Тракхатом и оба раза уделал его, единственный человек, получивший от килрати персональное прозвище «Сердце Тигра», а также — было и такое — «трус К'тизрак Мэнга». Это биография!

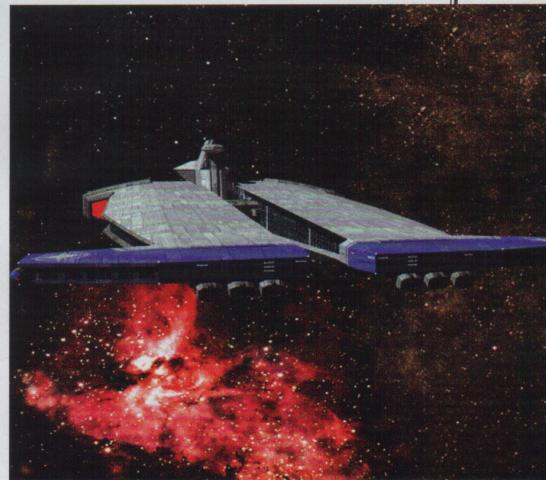
WING COMMANDER SECRET OPS

WING COMMANDER: SECRET OPS

1998

Платформы: PC

Прямое продолжение Prophecy. Ценой страшных потерь (Блэр! Я сейчас зарыдаю!) «жуков» заставили пытаться. Но выиграна лишь битва, война продолжается. Нефилимы (официально они представились так) вновь бурают пространство, открывая новые и новые порталы для своих бесчисленных армад. Могучая кучка героев «Мидиэя» перебирается на линейный крейсер «Цербер» с поставленной задачей изничтожить насекомых, заполонивших космос. Командует парадом все тот же Лэнс Кейси. Secret Ops выглядит больше дополнением, чем самостоятельной игрой. Ее выход пришелся на закат Origin. Неважные финансовые дела заставили руковод-



ство компании сократить расходы на игропроизводство. Видеоролики отошли в прошлое, а саму игру пришлось распространять через Интернет. Позже она вошла в переиздание WC: Prophecy Gold.

КОШКИ. С ТАКИМИ ВРАГАМИ ДРУЗЬЯ НЕ НУЖНЫ



Несмотря на 35-летнюю войну между людьми и килрати, взаимопроникновения культур не произошло. Человечество по-прежнему владеет крохами информации о противнике, не говоря уже об истории и общественном устройстве этой загадочной цивилизации. А после варварского уничтожения их родной планеты Килры в 2669-ом получение каких-либо знаний только усложнилось. В сухом ос-



татке мы имеем следующую картину. Каждый килрати присягает на верность одному из восьми великих кланов (о роли великих кланов в социальном устройстве

килрати неизвестно ровным счетом ничего) и служит выбранному сюзерену до своей смерти. Общество четко структурировано и иерархично. С долей условности его можно назвать феодальным. Килрати — прирожденные воины и хищники, не приемлют вегетарианство, могут оскорбиться за предложение откушать листиков, изучают военное дело с раннего детства. Хобби — охота на различные виды живых существ. Нельзя отказать килрати в благородстве и мудрости. Несмотря на кажущуюся отсталость государственного устройства, в космических технологиях они продвинулись намного дальше землян.



Никого не жалко

«Бункер» — самый жуткий фильм года



БУНКЕР

ЛИЦА: Гитлер, Гиммлер и др.

С 2 июня

★★★★★

О ЧЕМ: В апреле 1945-го, за несколько дней до того, как фашистская Германия капитулирует, а над Рейхстагом взметнется красный флаг, в бункере под этим Рейхстагом томится немецкий главштаб. СС, генералитет и обслужива — с железными крестами и без, — понимают, что Берлин уже пал, а кресты стали черными метками. Адольф Гитлер (Бруно Ганц) — поникший, сутулый, на голову ниже любого шифровальщика, — еще отдает приказы, которые уже некому выполнять, и направляет разбитые дивизии на давно прорванные фронты. Но за спиной его называют не иначе как «конченым человеком». Так и есть: фюрер даже запасся ядом. И проконсультировался у семейного доктора, к какой именно точке черепа лучше приставить ствол.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Есть в этом мире вопросы, ответы на которые приходится искать самому. Откуда берутся дети? Как откосить от армии? «Смотреть ли мне вечером «Бункер»?» — ровно из той же серии. В окопах фа-

шисткие офицеры расстреливают девочек из гитлерюгенда (лучше умереть, чем попасть в плен). Скрипит хирургическая ножовка и валяется в эмалированный таз куски немецких солдат. Матери свыкаются с мыслью, что завтра им травить дочерей. Дико — слишком нежное слово. Мы не можем тебе сказать: давай-ка, или и смотри! Потому что пойти и увидеть — это маленький подвиг, необходимость которого каждый определяет сам. «Бункер» — он совсем не о фашизме и не о том, как мы победили (сцену с вошедшими в город иванами, «Эх, яблочком!» и шнапсом в жестянке даже не хочется обсуждать). В учебных заведениях объясняют, что мир меняют идеи, и чтобы перевернуть планету, нужен только рычаг. Так вот, «Бункер» — о людях, которым проламывают их рычагами головы. Ведь выдуманные ими теории (сильный пожрет слабого, враг должен быть уничтожен) нашли новый медиум — теперь их излагают через рупор советских пушек.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: На проигранную партию в Red Alert. Красные танки сминают заводы, давят последнее сопротивление и надвигаются на штаб. И если можно еще чем-то ответить, так это пнуть по системному блоку, прямо по кнопке power off.



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ. ЭПИЗОД III. МЕСТЬ СИТХОВ

ЛИЦА: Юэн МакГрегор, Натали Портман, Хайден Кристенсен, Кристофер Ли, Сэмюэль Л. Джексон

С 19 мая



О ЧЕМ: Безродный пацан, подобранный хорошими дядями на пустынной планете Татуин, вырос и сделал карьеру: он носит черную маску и прислуживает Темному Императору. Местечко довольно

теплое, поскольку хороших дядь вовсю месят плохие, а в голове безвестного инженера уже зреет чертеж Звезды Смерти.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Полвека назад при звукосочетании «Бзв-ж-ж-ж!» дети сказали бы, что это пчела. Теперь отвечают иначе — приехали джедаи! С ними зеленый сморчок, два механических чучела, прямоходящий пес и так далее — все герои шестисерийной саги.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: Читайте номер с начала. Там все.



АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

ЛИЦА: Мартин Фриман, Джон Малкович

С 16 июня

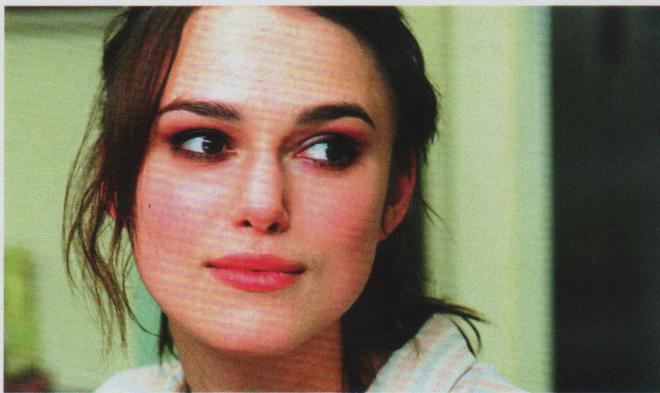


О ЧЕМ: Книжный юмористический сериал о межзвездном туристе, как это часто бывает, был замечен Голливудом уже после смерти его автора Дугласа Адамса. Зато за экранизацию взялись, засучив рукава. Соблюдены все герои, маршрут и бар с видом на конец света. Фильм прессе пока не показывали, но мы-то помним

девиз: «Без паники!»

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: В Fallout 2 была странная локация с разбившимся в пустыне китом. Так вот, многие спрашивали: «Что за рыбка?». Объясняем: как раз «автостопная». Рекомендовать вам прочесть книгу как-то неловко (она толстая и без картинок), а вот сходить в кино — в самый раз.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: Хорошо темперированное безумие в духе Beyond Good & Evil — в том смысле, что узнав, кто твои друзья, невозможно угадать, кто есть ты.



ПИДЖАК

ЛИЦА: Эдриан Броуди, Кира Найтли

С 19 мая

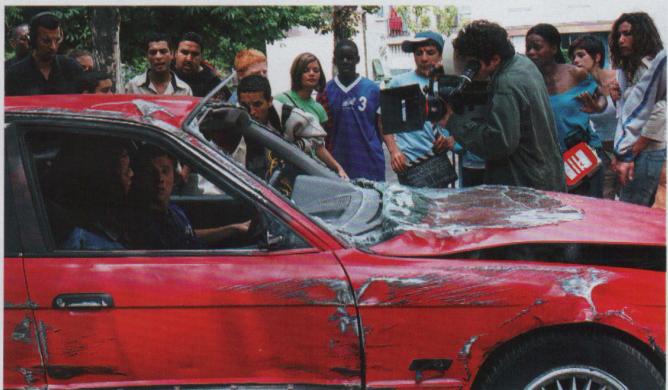


О ЧЕМ: Американский солдат (Броуди), пробивший в Ираке голову, на родине попадает в тихую, но недобрую психлечебницу. Там его не столько врачают, сколько обматывают ремнями и, как журнал в ящик, засовывают в ячейку больничного морга. Однако солдат не сдается и продолжает ду-

рить. А именно... путешествует в будущее, где флиртует с симпатичной сироткой (Найтли).

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Ради остроумного микса «Реаниматоров» с «Эффектом бабочки» — ужас от пребывания в морге вдруг сменяется философствованием о времени. И, конечно, ради бюста Киры Найтли.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: На Planescape: Torment. Нет жизни здесь, но смерти тоже нет.



ZE ФИЛЬМ

ЛИЦА: Клеман Сибони, Доминик Пиньон

С 5 мая



О ЧЕМ: О съемках любительского фильма на ворованную профессиональную камеру. Режиссируют фильм три оболтуса из крошечного французского городка. Сценария нет, в ролях — друзья и соседи. В процессе укатывается BMW, оскверняется кладбище и раскваршиваются несколько морд.

Однако, все хорошо, что хорошо заканчивается.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Как антипод «Безумного Сессила Б.». У Джона Уотерса самоуки снимали кино, чтобы уничтожить Голливуд. Здесь — чтобы добиться денег и славы. Правда, в итоге герои не получат ни того, ни другого, подтверждив, что производство кино — занятие, в общем-то, поганое. Уж лучше в грузчики или на завод.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: The Movies



Сплитая троица

Недобрый боевик о границах зла

ГОРОД ГРЕХОВ

ЛИЦА: Брюс Уиллис, Микки Рурк, Клайв Оуэн, Бенисио Дель Торо, Джессика Альба, Элайджа Вуд, Джош Хартнетт, Майкл Мэдсен

Со 2 июня



О ЧЕМ: В баре на задворках Sin City взглядами встретились трое. Встретились только на миг, и через минуту отправились по своим. Мясная машина Марв (Рурк) будет мстить за убийство любовницы — и попадет на жутковатую ферму, где женщин лопают на обед. Отставной детектив Хардиган (Уиллис) сожмет в объятиях стриптизершу, которую лет десять назад спас от растления и зверств. Дуайт (Оуэн) заглушит мотор в районе красных фонарей и поможет тамошним девочкам с утилизацией нескольких тел. Во всех этих историях будет замешана гнусь, — молниеносных реакций каннибал, желтокожий ублюдок, зарвавшийся коп. Но сведутся все три к одному: что нельзя пройти по сточной канаве, не испачкав при этом штиблет. Потому что добру недостаточно просто потрясать кулаками. Для паритетного ответа злу оно должно перестать быть добром.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Роберт Родригес — это веселый многодетный мексиканец, приятель Квентина Тарантино и вроде как культовый режиссер. Дни он проводит на ранчо, потягивая ледяное пиво, а вечерами спускается в подсобку и там снимает кино. Расслабленный лайфстайл помогает работать в удовольствие и раз за разом ставить совершенно феноменальные фильмы — от стареньких «Гонщиков» до «Детей Шпионов 3D». Вот и сейчас, нарисовав декорации на компьютере и дав по маленькой роли каждой знакомой звезде, Родригес снова выкатывает исключительного драйва премьеру. Вроде как экранизацию комиксов (в основе — мрачноватые графические новеллы Франка Миллера с названиями вроде «Большое толстое убийство»), а на самом деле — отпевание жанра нуар, таких невеселых картин про черно-белых красок и детективов в пальто. Родригес не просто скопировал стиль нуара (все эти «мечты никогда не сбываются», хриплый голос за кадром и пули в рот), а надергал кусочки и планы из разной жанровой классики. Конечно, неплохо бы знать, чем именно помог Тарантино, кто придумал косые тени на стенах и откуда взялся самурайский меч, которым в «Городе...» секут руки и головы. Но даже если вы не особо настроены — это не помешает. Как пел похожему поводу ВИА «Дискотека Авария»: «Ты поймешь, конечно, все, хоть ты и девочка еще».

НА ЧТО ПОХОЖЕ: Макс Пэйн, стоя на крыше небоскреба с алатичным «Они все были мертвы...», мог стать героем четвертой новеллы. Причем его история оказалась бы не самой чернушной.



ЦАРСТВО НЕБЕСНОЕ

ЛИЦА: Орландо Блум, Ева Грин, Джереми Айронс

С 5 мая



О ЧЕМ: Неумытый французский кузнец, узнав о своем рыцарском происхождении, отправляется защищать Иерусалим от 200-тысячной сарацинской орды. А перебив изрядную ее часть, как-то внезапно успокаивается.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Предположительно «Царство небесное»

должно было стать главным историческим эпосом года. Тяжело заваливаются на бок сарацинские осадные башни, пылают деревни, мешаются в кучу люди и кони, а Орландо «уже не мальчик» Блум помешивает эту кашу мечом. Увы, фильм вышел длинным, неумным, а местами преступно смешным. То есть, ровно таким, каким не должен быть исторический эпос.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: На *Rome: Total War*. Большие надежды, скверный результат.



ЖМУРКИ

Лица: Алексей Балабанов, Алексей Панин, Дмитрий Дюжев, Сергей Маковецкий

С 25 мая



О ЧЕМ: Хороший режиссер Балабанов (*«Брат»*, *«Брат-2»* и *«Война»*), отложив на время братьев и силу, снял трэшевую комедию про бандитские 1990-е. Бригады, чемодан с героином, рыжеусый Никита Михалков в нескладном малиновом пиджаке и все такое прочее. На просмотрах для прес-

сы критики писались от смеха в диван.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Чтобы навсегда распрощаться с романтикой «бумера» и волны. Пересматривать шедевры русского криминального боевика без улыбки теперь не получится. У *«Бригады»*, *«Бойца»*, *«Бумера»*, *«Апреля»* и *«Бандитского Петербурга»* появился веселый противовес.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: На *Grand Theft Auto: Vice City*. Пальнул, перекурил, едем дальше.



СЕМЬ ГНОМОВ

ЛИЦА: румяные

С 12 мая

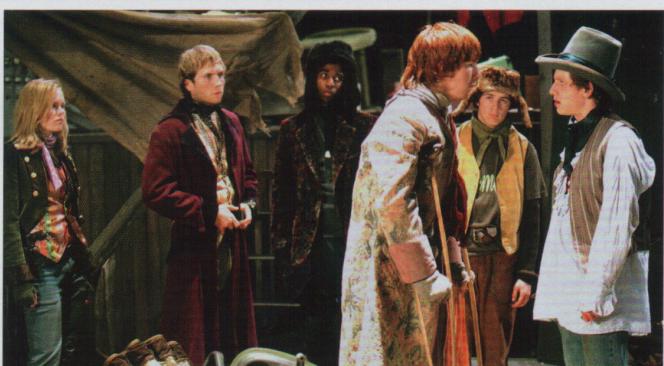


О ЧЕМ: Разухабистый стеб над сказкой. Гномы тут вроде монахов, воздерживающихся от общения с женщинами из-за всяких мелких обид. Одного третировала учительница, а другой лез к заточенной в башне девице по левой ее косе, но по правой его обогнал другой.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Ради кра-

сочной клиповской картинки, борзоты и недетского юмора: такую пародию могли бы сварганить *«Монти Пайтоны»*, будь они потупее и побогаче. В Германии *«7 гномов»* — большой хит: клип про гномов с припевом *«Йо-хо-хо!»* зимой гоняли по музыкальным каналам едва ли не чаще Eminem'a.

НА ЧТО ПОХОЖЕ: В *World of Warcraft* ходит байка, что в голодные для Альянса деньги гномы попрошайничают и танцуют голыми на столах. О том и фильм.



ДОРОГАЯ ВЕНДИ

ЛИЦА: Томас Винтерберг

С 16 июня



О ЧЕМ: В безымянной американской глубинке подростки поклоняются пистолетам. До начала стволопоклонничества они были вислоухими лузерами. Теперь же парни стали сильнее и гораздо увереннее в себе. Во славу железных божков они проводят стрельбища и устраивают тематические карнавалы. А в финале

выходят на улицу и дружно спускают курки.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Пока Майкл Мур (в *«Боулинг для Колумбайна»*) и Гас Ван Сент (в *«Слоне»*) в два голоса отпевали мертвых школьников города Колумбайна, датчанин Томас Винтерберг (*«Это все о любви»*, *«Торжество»*) попробовал их понять. Поймем ли мы?

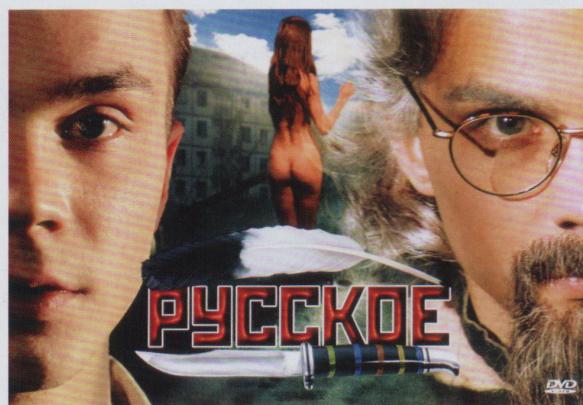
НА ЧТО ПОХОЖЕ: *Postal*. А мессами на *Postal 2*.



Опытный образец Быть Эдуардом Лимоновым

РУССКОЕ

ЛИЦА: Алексей Чадов, Михаил Ефремов, Владимир Стеклов, Дмитрий Дюжев
ДИСТРИБЬЮТОР: Дивайс



О ЧЕМ: Синеглазый подросток Савенко (Чадов) живет в грязном, неприветливом мире: СССР, город Харьков, 1960-е, подчиненная оборонке промышленность еще не переключилась на быт. Поэтому подростка Савенко окружают всякие неэстетичные штуки: фанера, жестянки вместо пепельниц, кирпич, шершавые стульчики, финики, бутылки побитые, телогрейки, значки на обмен. И ничего-то красивого нет, кроме соседки Светы. Но и та крутит динамо и до октябрьских праздников не дает.

Попытка вписаться в систему сбивает Савенко с ног: уроки этот мирок дает ему нехорошие. Что за ошибки надо платить (расек запястье — лег в психушку за суицид). Что дружбы нет, что бабы продажны. Поэтому на аудиенции у Всевышнего Савенко будет просить об одном. О другой, небанальной жизни. Не той, в которой все будет, а о той, где есть, зачем жить.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Как-то вышло, что в череде «Дозоров», «Гамбитов», «Номеров» и других новорусских блокбастеров, любимым фильмом ва-

шего автора оказался именно «Русское». Не потому, что я ярый поклонник Эдуарда Лимонова — прототипа мятущегося Савенко (хотя он, безусловно, симпатичен хотя бы как бронебойный прозаик). Просто в попытке вылепить нового русского героя — доброго чистоплотного паренька, на которого можно равняться, что в Челябинске, что в Подмосковье, — все почему-то скрутились. А герой остался старый, из давно развалившейся страны. И вроде проблемы Савенко нам чужды (бутылки теперь из пластика, не побьешь), но все равно ведь близко, понятно. И запросы у него — дай Бог каждому: ну, действительно, чего еще можно попросить?

БОНУСЫ: Грубоватые, нарочито косолапые интервью со съемочной группой. Беседа с режиссером Александром Велединским начинается с междометия «М-м-мда». Андрей Чадов говорит, что поступки героя ему непонятны. А Дмитрий Дюжев появляется в сером пальто, с красной фактурной рожей и, хлюпнув носом, бубнит: «Я играю просто бухарика, все!»



МАЛЫШКА НА МИЛЛИОН

Голоса: Клинт Иствуд, Хилари Суонк, Морган Фримен
Дистрибутор: СОЮЗ Видео



О ЧЕМ: Нескладная 30-летняя официантка (Суонк) приходит к старенькому тренеру по боксу (Иствуд) и просит научить ее драться. Поначалу тот крутит носом, но потом начинает дрессировку. И почти делает из дурехи чемпионку.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Главный американский фильм-2004 по мнению Американской же Кино-

академии. Драма такой свинцовой тяжести, что после просмотра хочется своими руками перебить себе хребет. Ведь если ты неудачник, то глупо куда-то тянуться: сколько по груше не бей, неудачником ты и останешься.

БОНУСЫ: Интервью с главгероями и — внимание, — с актером и режиссером Клинтом Иствудом. Очень спокойное, очень вдумчивое, очень нужное. Подтверждает: великий старик.



ПРЕВОСХОДСТВО БОРНА

Голоса: Мэтт Деймон, Франка Потенте, Оксана Акиньшина
Дистрибутор: Universal Pictures



О ЧЕМ: Американский зомби-убийца, вышедший из-под контроля шаманов из ЦРУ (Дэймон), пытается осознать себя как личность. С каковой целью совершает трип по Европе с конечной остановкой в Москве, где он ворует водку в супермаркете у станции метро Фрунзенская и в митинской блочной квартире доводит до слез Оксану Акиньшину.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Один из лучших триллеров прошлого года, который фиксирует три важных вещи. 1. Русские киллеры не хуже западных. 2. Глянцевые журналы убивают. 3. «Волга» сделает любой «Мерседес».

БОНУСЫ: Интервью, фильм о фильме и рекламный ролик DVD-издания «Дневник Бриджит Джонс-2».



БОЙ С ТЕНЬЮ

Голоса: Андрей Панин, Денис Никифоров, Саша Белый
Дистрибутор: CP Digital



О ЧЕМ: О боксере Артеме Колчине (Никифоров), молодом противоречивом бойце: с одной стороны, «привык драться по правилам», с другой, «знает, что главное — это победа». Впрочем, о правилах Костин помнит первые десять минут. Потом начинается свистопляска с участием оперов, хладнокровного киллера Змея и ОПГ под руководством Андрея Панина.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Чтобы наре-

зать хлестких цитат на все случаи жизни. «Парень — боец». «Любовь бьет прямо в сердце, но бьет намного сильнее». «Баклажан мне условия ставит?»

БОНУСЫ: Фильм о съемках (зачем-то перебиваемый рекламным трейлером), серия интервью и музыкальный, так сказать, клип.



БЕШЕНЫЕ СКАЖКИ

Голоса: Дастин Хоффман, Вупи Голдберг, Мэнди Мур, Снуп Догг
Дистрибутор: CP Digital



О ЧЕМ: Зебра, забытая на проселке циркачами, попадает в хорошие руки — к тренеру скаковых лошадей. Там она заводит знакомство с другими лошадками, с пеликаном и с пони и под руководством дочери тренера участвует в скачках.

ЗАЧЕМ СМОТРЕТЬ: Ладная диснеевская поделка про говорящую фауну (даже мухи здесь шутят на тему «Звездных войн») интересна озвучкой: в английской версии фильма животных изображали

знаменитости. Сюжеты об этом стали одним из телесобытий весны. Дастин Хоффман, позор прикрывая, в них отшучивался, что всю жизнь мечтал сыграть пони. А Вупи Голдберг декларировала: «А мне по фигу! Я хоть козу озвучу! Я баба сильная! Мне все до!..»

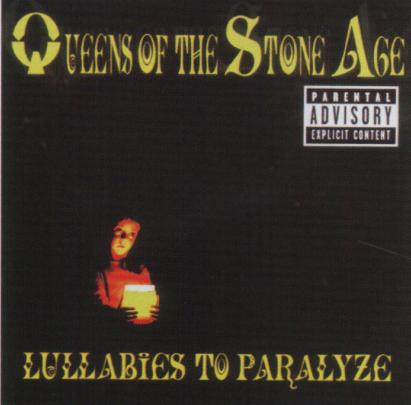
БОНУСЫ: Фильм о фильме, козе, пеликане и девочке на мотоцикле.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ НОВИНКИ

AUDIO

XS MAGAZINE

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Queens of the Stone Age

Lullabies to Paralyze

Interscope



Специализированная западная пресса пре-
бывает порой просто в каком-то щенячьем
восторге от записи обновленного состава
Queens of the Stone Age. Понять, с чем это
связано, порой очень трудно. То есть, бес-
спорно, Lullabies to Paralyze не так чтоб уж
плох. Но носиться с ним как с писанной тор-
бой — занятие определенно очень странное.
Queens of the Stone Age, конечно, формация
достаточно уникальная. Все-таки, сплав аль-
тернативы и стоунер-рока, да еще с не са-
мым тривиальным звучанием — по тепереш-
ним временам штука не самая тривиальная.
Но в Lullabies to Paralyze слишком уж много
откровенного балласта, слушать который нет
никакого желания. То есть, недостаток по-
настоящему цепляющего материала вполне
очевиден, а удаляться и, простите, «втыкать»
нам — с сочувствием относящимся к стрейт-эджу — как-то не очень хочется.



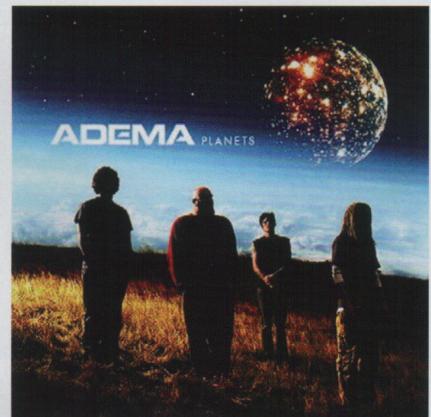
Natalie Imbruglia

Counting Down the Days

Universal



Counting Down the Days — редкой позитив-
ности альбом. То есть, он такой добрый, мил-
ый и приятный на слух, что тянет по-идиот-
ски улыбаться. Музыка при этом — что, сог-
ласитесь, странно — все же далека от обыч-
ного в таких случаях карамельного кретиниз-
ма. Вообще новый лонгплей австралийской
певицы можно назвать логическим продол-
жением предыдущего White Lillies Island. Он,
может, записи трехлетней давности и уступа-
ет. Хотя бы по хитовости — пусть запомина-
ющихся песен тут и предостаточно. Но на-
правление для приложения усилий выбрано
правильное и, возможно, единственно вер-
ное. Хороший мягкий поп-рок, без излишнего
выпендрежа и попыток помодничать так, что-
бы все в осадок выпали. И муж Натали — ли-
дер гранжеров Silverchair — с дисторширо-
ванными гитарами не лезет. Он и в своем-то
творчестве их нынче стесняется.



Adema

Planets

Earache



Как ни странно, самое интересное в Planets —
то, что этот альбом выпущен на Earache.
Вскоре после выпуска второго полноформат-
ника нью-металлисты Adema были пинком
вышиблены с мажорной Arista — формально
из-за невпечатляющих продаж. Хотя группа
и не из самых второразрядных — дебютник
приблизился к «платине», песни оседали на
саундтреках всяких «Человеков-пауков», а
любители видеогор запомнили Adema по
участию в Mortal Kombat: Deadly Alliance. Те-
перь же эта достаточно мейнстримовая ком-
анда осела аж на лейбле, традиционно уде-
ляющем максимум внимания выпуску плас-
тилок эпых патальных дэт-металлистов. Пора-
зительно, но несмотря на соседство со вся-
кими Deicide, Adema — сменившая в смутное
время вокалиста — теперь звучит еще более
коммерчески, чем прежде. Местами даже
откровенно смахивая на 3 Doors Down.

Герои вчерашних дней

Каким-то магическим образом получилось, что одновременно со шквалом мощнейших релизов мирового масштаба подоспели и релизы местечковых рок-легенд. Их мы решили объединить в один блок и даже не ставить оценки. Потому что когда по соседству обитают NIN, Garbage, Lifehouse или даже заштатная Adema, тут просто даже говорить не о чем. Ни о новом чепухово-
м «Аквариуме», который несмотря на приятные окно-
лополковые рюшечки и общую расслабленность, коми-
чен и нелеп. Ни о модненьком новом «Мумий Тролле»,
прикрывающем недостаток хитовых мелодий цитатами
и заимствованиями из действительно хорошей музыки.
И наповал убивающем просто клиническим идиотиз-
мом текстов.



Аквариум

Zoom-Zoom-Zoom

Союз



Мумий Тролль

Слияние и Поглощение

Real Records

Сосут, как умеют



Nine Inch Nails

With Teeth
Nothing/Interscope



Притом, что релизов у Nine Inch Nails не так чтобы уж очень мало, номерных альбомов всего четыре штуки — включая *With Teeth*, ждать который пришлось ни много ни мало — шесть лет. Трудно сказать, насколько это ожидание было оправданным. *With Teeth*, разумеется, отличная запись и полностью заслуживает свои четыре с половиной балла. Но ощущения столкновения с чем-то совершенно из ряда вон, как было с *Fragile*, не возникает. Новый полноформатник получился достаточно прямолинейным и жестким. Больше всего похоже на переосмысление условно скоростных песен *Fragile* (вроде *We're in this Together*), плюс немного тоски и боли, где меньше трип-холовых финтов, а больше упругого баса и гитар. Слушать совершенно необходимо, но некоторое чувство, простите, неудовлетворенности остается.



Paradise Lost
Paradise Lost
GUN/BMG



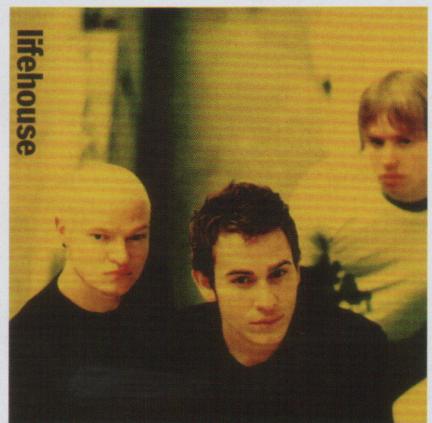
Paradise Lost принципиально не выпускают двух одинаковых альбомов и абсолютно неясно, чего же ждать от англичан с каждым их новым релизом. Стартовав с идиотского дэт-металла, сделав себе имя на дум-дэте и разившись до готик-металлической формации, команда в определенный момент ухитрилась убежать на территорию Depeche Mode, вернуться оттуда и резать чуть ли не раммштайнвщину. Self-titled альбом, по официальному мнению, должен показать, чем же на самом деле является Paradise Lost. Демонстрирует он, впрочем, странные вещи. Альбом скорее наследует позапрошлому полноформатнику *Believe in Nothing*. Только с упором не на альтернативное, а на металлическое звучание. Впечатления странные, но это в любом случае на голову выше предыдущего релиза *Symbol of Life*.



Garbage
Bleed Like Me
Warner Bros.



Эксперименты с откровенным поп-звуканием, затеянные на *Beautiful Garbage*, вполне прогнозируемо оставлены в прошлом. *Bleed Like Me* ближе к первым двум альбомам группы — и даже погрязнее будет. Хороший, жирный, мясистый гитарный поп с мощными качовыми песнями. Половина композиций — потенциальные хиты. Благо коллектив под управлением Бутча Вига (человека, продюсировавшего в числе прочего нирвановский *Nevermind*) лажать не может по определению. Удержать планку качества на протяжении всего альбома у группы, правда, не получается. Если первая половина *Bleed Like Me* хватает и не отпускает, то ближе концу темп снижается и обнаруживаются серьезные бреши. Что портит удовольствие, но не радикально. Как ни крути, новый Garbage — это приятный сюрприз.



Lifehouse
Lifehouse
Geffen



После двух альбомов — отличнейшего *No Name Face* и нудного *Stanley Climbfall* — Lifehouse чуть было не развалились. А потом особенно приятно, что команда все еще в строю и выдает такую прекрасную, умиротворенную запись. Группа находится в творческой форме не хуже, чем при сочинении материала для *No Name Face*, но явно стали несколько спокойнее. У нас в стране о Lifehouse знают немногие, хотя песню *Sick Cycle Carousel* в свое время даже не стеснялись гонять местные радиостанции. Вкратце — это высококлассный американский мейнстрим-рок с отголосками гранжа. Последнее, впрочем, заметно по большей части из-за голоса вокалиста — он порой просто до неприличия похож на Скотта Стаппа из *Creed*. Который, в свою очередь, недалеко ушел от Эдди Веддера из *Pearl Jam*.



Андрей Белкин
продюсер/
гейм-дизайнер,
«Акелла»

Сиськи в тесте

Диалог в курилке где-то в начале февраля:

А.Б.: Е*та! Что это?
А.П.: Это? Эскиз нашего стенда на КРИ.
А.Б.: Хм. А че это за зал*па внизу?
А.П.: Это не зал*па, а торпедный аппарат. Ну, это ж типа все «Морской охотник»...
А.Б.: А, понятно, а я-то думал...
А.П.: Мы, кстати, еще девок с сиськами на стенд поставим. Боди-арт типа.

Кажется, в прошлый раз речь у нас шла о GDC. О том, как там, в далекой загранице, собираются «папы» игростроительного мира и, аки ораторы Древнего Рима, вешают с форумов, неся народу пламя просвещения. Полезное, короче, мероприятие, правда, оно — там, в далекой загранице... А как же, скажите, быть тем, кто «там» быть не может или не хочет, но на народ поглядеть и себя почувствовать «оратором-отцом» все же намеревается? Да и вообще, почему «им» можно, а нам нет?! У нас будет свое «гэдээзэ», а назовем мы его... хм... Назовем его КРИ!

Что за нездоровский сарказм опять, спросите вы? Ну ведь надо же приводить российский геймдев на новый уровень, привлекать внимание мировой общественности, что здесь вот у нас не только медведи и ushanka... В конце концов, опытом обменяться, коллег послушать. Ох, дорогие мои, знали бы вы, из какого сора...

То есть, все эти резоны, конечно, верны и актуальны. Но есть один момент: проводя параллели с той же GDC, первая задумывалась в первую очередь как «мероприятие для профессионалов» — именно конференцией по обмену опытом, а вот дальше... Чесслово, иногда я сам начинаю верить, что умом Россию не понять. Крайности очень любим. Помните ведь: если бунт — то безжалостный и беспощадный. Вот и с конференцией так же: если проводить — то так, вот прям чтоб ух! Чтоб, чтоб.... СИСЬКИ были! Много! Во! А выступления там, обмен опытом, мастер-классы всякие — это так, потом, для затравочки.

DA STORY

Впрочем, положа руку на сердце, надо сказать, что авантюра под кодовым названием КРИ начиналась 2 года назад вовсе не так комично. Группа прозорливых субъектов (а именно «Акелла», «1С», «Нивал» и DTF) решила, что: а) уже пора бы иметь собственное национальное мероприятие,



И на стенде «Нивала» были ОНИ...

на котором могли бы встречаться разработчики и, что немаловажно — б) это может быть имиджевое мероприятие, на котором еще и заработать можно. Мероприятию был придан формат «конференции», люди у нас сплошь инициативные, в общем, дело пошло.

Так, превозмогая организационный балаган, свойственный любой подобной авантюре, организаторы смогли провести в стенах ВМК МГУ первую российскую Конференцию разработчиков игр. Обшарпанные стены аудиторий, плохо отлаженное оборудование, куцые стенды и «студенческое» питание — да, все это было, но поставленные цели были достигнуты: это была отличная тусовка, знаковое событие, это была именно конференция! Люди обменивались опытом, знакомились, устраивались на работу, находили издателей... Короче, потенциал был!

Инициативу решено было развивать, добавить институт мастер-классов (аналог тьюториалов на GDC) и менее чем через год провести... вторую КРИ! Где всего будет больше, жирнее, качественнее, «по западным стандартам»! Вот тут-то Остапа и понесло...

Место мероприятия — гостиница «Космос», что на ВДНХ. Модные конференц-залы с романтическими названиями «Вечерний Космос», «Нептун», «Галактика»... Стенды

как у взрослых, еда ресторанныя, лекции (такие умные были), жюри, пресса... На мастер-классы были приглашены аж две «гламурно-готичные» личности — Том Холл и Джон Ромеро. Уплатив сто баксов, человек допускался к созерцанию ТЕЛА, мог даже попросить автограф на свою пиратскую копию «Кваки», а параллельно послушать, почему же «Дайката» все-таки классная игра, и вообще, какие они хорошие ребята, эти Холл и Ромеро. Знаете, я как-то в Испании в зоопарк ходил. Смотреть единственную в мире гориллу-альбиноса. Очень интересно было, правда. Только вот в зоопарк билет стоил пять долларов, а тут сто...

И вот третья, можно даже сказать «юбилейная» КРИ. Снова «Космос», снова «мастер-классы», только теперь всего, разумеется, еще больше, а сиськи еще толще. Ну да разберем по порядку.

DAY ONE — PUMP IT UP

В первый же день (первое апреля, кстати) концентрация публики на самой экспозиции превысила все нормы. Оно и немудрено: столько длинноногих «голосистых» девиц на квадратный метр гостиницы «Космос» видят нечасто. «Акелла» отличалась «типа боди-артом» на своем «торпедном катере любви». У Gelios с их Lada Racing Club вообще стриптиз эпизодически

показывали. А еще была «Бука» с Playboy: The Mansion... да-да, там тоже были сиськи.. и у «Нивала» были сиськи... Короче, в этот раз сиськи были почти у всех. Охрана на входе билеты особо не проверяла, поэтому столпотворение было обеспечено. В общем, зрелище меньше всего походило на конференцию, но настроение поднимало. И не только настроение....

IN DA ZOO

Опять же, по аналогии с GDC, в первый день у нас теперь можно проводить мастер-классы. На сей раз главным экспонатом был Ричард «Levelord» Грей, колоритнейший персонаж, ответственный за уровень в Duke Nukem 3D, Blood, Sin. Два часа пространной болтовни о том, «как оно было и как стало теперь», были оценены в 600 рублей с носа. Что ж, это уже ближе к цене билета в зоопарк...

И на стенде «1С» были ОНИ...



Справедливости ради хочу сказать, что у Левелорда на GDC раз в пару лет проходит действительно неплохой мастер-класс по дизайну уровней, с оригинальными методическими материалами, практической работой, длящейся целый день. Видимо, до нас доехала урезанная «локализация» (стоит-то его «воркшоп» на GDC отнюдь не 20 долларов за вход, а раз в десять больше).



А на стенде «Акеллы» ОНИ иногда стыдливо прикрывались маечками.

CIRCUS

Кроме того, актуальным развлечением нынешнего сезона были «круглые столы». Это когда собирается «много умных людей» и целый день обсуждают «заданную тему» с собравшимися благодарными слушателями. Качество актуальности, впрочем, разнилось от стола к столу. Если программистский форум оставил массу приятных впечатлений и в целом прошел конструктивно, то вот дизайнерский запомнился разве что сентенциями одного из участников о том, что дизайн-документация только вредит производственному процессу.

DAY TWO — DA NIVAL PARTY

Наверное, вообще самое яркое событие нынешней КРИ. То есть, не поймите неправильно, дело не только в «хаяве», просто это одна из наиболее удачных форматных вечеринок/пьянок, виденных мной за последний год вообще (а в геймдев-среде так и вовсе лучшая — большие «фуршеты» от Sony и Microsoft не в счет — не то это). Только представьте себе: клуб «Слава» (не самый маленький и дешевый, прямо скажем) снят весь, жратвы навалом, бухла тоже, публику развлекают карточные шулеры, скоморохи, топлес официантки и боди-артистки (да,

вот они — снова сиськи), музыканты (особенно мастер балалайки запал в душу — уж больно хорошо Rammstein ему удался), концерт группы «Тайм Аут», боулинг... и кругом знакомые все лица, никаких «левых» людей. Короче, рай для тусовщика. Видимо, «Нивал» решил дать что-то вроде «отставной» вечеринки как раз за несколько дней до того, как было официально объявлено о продаже компании венчурному фонду. Ну да ладно, отбросив политику, скажу, что пьянка удалась, за что организаторам большой респект.

DAY THREE — DA FIN

Последний день — традиционно не очень популярный в народе, судя по посещаемости. Тем более — после «Нивал-пати». Голова бо-бо, ручки тянутся к банке с рассолом (впрочем, рассол — это теперь гламурная редкость, народ все больше просто по пиву вдирается), в общем, не до лекции. Хотя лично я посетил самую интересную лекцию именно в этот день: выступление Creat'a о том, как они героически сделали American Chopper, оставиво неизгладимый след. Если бы у меня была шпага, я бы сложил ее у их ног. Вообще, Creat'овцы произвели очень приятное впечатление: классные девелоперы, адекватные люди.

Центральным же событием последнего дня является «раздача слонов» или награждение лауреатов КРИ. В этом году — аж в семнадцати номинациях. Родная контора отличилась в четырех: «Морской охотник» объявлен самой технологичной и красивой игрой КРИ; в «Корсарах III» лучшая музыка (ну, еще бы, Потеенко и оркестр Большой консерватории), а еще в «Акелле» лучше всего локализуют игры (хо-хо!).

После этого залы «Космоса» начали стремительно пустеть, девки разбегаться по домам, а стены разбираться на сувениры (я хотел забрать тот самый залу**образный торпедный аппарат, но габариты уж больно не квартирные). Очередное КРИ было объявлено закрытым. Ждем следующее?

SO FUCKING WHAT?

Наверное, надо было давно перестать занудствовать и ерничать про то, что это «никакая не конференция»... Ну и что? Ведь весело же было! Девки вон какие, пьянки в клубах, Нэш на стенде «Гайдзинов» пиво налил! Это... это просто тусовка такая! Пацаны денег приподняли, вот и «могут себе позволить»... Надо мыслить позитивно! А то может стать мучительно больно...



Михаил Судаков
Злобный Сукин Сын,
по совместительству —
главный редактор «Кино-Говно.ком»

Вторая по важности фигура в игроэкранном бизнесе после Пола Андерсона (и третья по известности — после Уве Болла) — бывший реслер Дуэйн Джонсон по прозвищу «Скала». Зарекомендовав себя в качестве исключительно харизматичного актера, обладающего при этом недетскими мускулами и умением красиво быть морды недругам (см. «Мумия возвращается», «Царь Скорпионов», «Сокровище Амазонки»), Дуэйн получил пропуск в мир большого кино по мотивам больших игр. Поэтому как типичный протагонист классического экшна — это как раз такой вот сугубо положительный, обаятельный, но железный по натуре и телосложению парень.

Первым Скалу заметил гонконгский режиссер Джон Ву, которому выпала великая честь экранизировать автомобильную стрелялку Spy-Hunter от Midway Games. Ее протагонистом числился Алик Сектс — супершпион, разъезжающий на, вы удивитесь, супермашине и весело нашпигновывающий неприятельский транспорт (легковушки, грузовики и даже вертолеты) свинцом. Мордобоя в игре не замечено, однако разве сможет By обойтись без него, родимого? Коли уж взял на главную роль Дуэйна, выбор надо как-то оправдывать.

Между тем, в Сети уже появились сначала выполненные неизвестным художником концепт-зарисовки, а потом и обсчитанные на компьютере кадры, наглядно демонстрирующие, какими приблизительно должны быть сцены из фильма. Смотрится все это дело, надо признать, чертовски эффектно — иная менее амбициозная лента была бы счастлива обзавестись такой радостью в качестве готовых скриншотов.

На кадрах в самых выгодных ракурсах представлено транспортное средство Сектса: вот оно несется по каньону, уворачиваясь от перекрестного огня вертолетов, вот пы-



тается избежать прямого контакта с искусственными дорожными помехами в виде двух грузовиков, а вот улептывает от палившего по нему танка. Сплошной крэш-бум-банг. Если киноверсия Spy-Hunter будет выдержана примерно в таком же стиле, Джон Ву заслужит памятник как один из тех редких режиссеров, что чувствуют игры и умеют переносить их на большой экран.

К сожалению, ни режиссер, ни ведущий актер не радуют общества публичными выступлениями на тему «Как замечательно я провел время, работая над Spy-Hunter». Вообще, с момента появления первого постера фильма прошло уже черт знает сколько времени, а съемки будто и не начинались.

Чего не скажешь о другой экранизации, в которой Дуэйн Джонсон тоже принимает самое непосредственное участие.

ДОЛГИЕ РАЗДУМЬЯ

У фильма по мотивам суперхита DOOM судьба такая непростая и обросшая слухами, ссорами и разными неурядицами, что вскрывать всю ее подноготную — себе дороже. Потратишь десяток журнальных страниц, наврещь случайно с три короба, а затем и вовсе почувствуешь себя идиотом, потому что настоящая история фильма DOOM началась лишь в середине 2004 года. Именно тогда права на экранизацию, с 2003 года принадлежавшие Warner Bros., отошли обратно компании id Software по причине невыполнения контрактных обязательств. Проще говоря — «Уорнеры» обещали начать работу над картиной, да так и не начали.

Джон Кармак и Todd Холлениш, впрочем, горевали недолго. Права были быстренько переданы студии Universal Pictures, которая, презрительно поглядывая на пристыжен-

ного конкурента, развернула нешуточную активность, собственного спокойствия ради оставил на прежних постах продюсеров Лоренцо Ди Бонавентуру («Константин») и Джона Уэллса («Скорая помощь»).

Режиссером DOOM поначалу был назначен новичок Энди Маккалион — как говорится, ни к селу ни к городу. Затем Энди погнали вон, а вместо него позвали Анджея Бартковяка, известного по фильмам «Ромео должен умереть» и «Сквозные раны». Скажем откровенно: шедеврами поляк не блестал, хотя иной раз радовал зрителей качественными экшн-сценами.

Не исключено, что во время работы над DOOM у Анджея откроются новые грани кинематографического таланта. С иными режиссерами так и происходит: дай им хороший бюджет и известный бренд — сотрясут основы индуст-

рии. Хотя порой бывает и наоборот: выделишь иному ремесленнику 100 миллионов, а над результатами его трудов хочется плакать в три ручья от жалости за потраченные впустую деньги. Что получится у Бартковяка — одному богу известно, тем более что сценарий для экранизации написал новичок Дэйв Каллахем, а не авторы боевика «S.W.A.T. — Спецназ Города Ангелов», прикрепленные к проекту еще во времена Warner Bros.

Кстати, «думовский» бюджет компания Universal Pictures разглашать как-то не торопится. То ли он, собака, получился слишком большим, то ли наоборот — «Обители зла» на смех. С одной стороны, Марс и, надеемся, куча экшна подразумевает множество спецэффектов. С другой, в актерском составе нет таких звезд, которые могли бы смело требовать за свои роли по 10 миллионов каждая. А с третьей, в современном Голливуде с бюджетами творится какая-то чертовщина — чуть ли не полностью компьютерный «Город грехов» снимают за 40 миллионов, а романтическую комедию «Испанский английский» — за 80.

Съемки DOOM уже закончились, продлившись всего несколько месяцев. Теперь фильмом занимаются специалисты по спецэффектам и постпродакшн, монтажеры и звукооператоры.

ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

От думера-режиссера и думерского бюджета перейдем к думерам-актерам. Первым на поезд этой экранизации запрыгнул, высовершенно правы, Дуэйн Джонсон, чье прозвище (The Rock) при чудесным образом перекликается с переводом названия игры на русский («Рок»). Многие поспешили объявить Скалу исполнителем главной роли, но не тут-то было. Сначала эту байку решительно опроверг президент id Software Todd Холлениш, а затем и сам актер признался, что сыграет командующего отрядом бравых космических пехотинцев Саржа с последующим превращением в кого-то очень нехорошего.

Честь возглавить актерский состав выпала Карлу Урбану. Если вы скажете, что слыхом не слыхивали о таком актере, мне остается лишь развести руками: не знать про человека, который был Эдемером во «Властилине колец», пор-

тил кровушку Джейсону Борну в «Превосходстве Борна» и мечтал о власти над Вселенной в «Хрониках Риддика» — это уже как-то чрезвычайно. Карл сыграет Джона Гримма — того самого вояку, от лица которого и велось повествование в DOOM. Поклонники франчайза, должно быть, уже вовсю напрягают мозги, чтобы вспомнить, когда и где они могли слышать это имя. Можете не стараться, господа, ФИО протагониста выдумали специально для кино. Хотя парни из id Software не исключают возможности использовать его в очередной части игры.

Еще одна находка кинопродюсеров — Росамунд Пайк, прикидывающаяся сестренкой главгероя Самантой. С Джоном она состоится в довольно натянутых отношениях, вызванных смертью родителей (О, боже, только не это! Только не разборки в стиле «Это ты виноват в их гибели!»), однако, сражается рука об руку. Вообще, Росамунд — де-

вушка очень эффектная и обаятельная, умудрившаяся напрочь затмить Холли Берри в последней части бондиады («Умри, но не сейчас»). Признайтесь, в финальной драке на борту самолета вы болели не за положительную со всех сторон Джинкс, а за предательницу Миранду Фрост, верно? Одним словом, DOOM-кастинг удался на славу — чего не отнять, того не отнять.

ПОЧТИ ГОТОВО

А вот и шокирующие новости для тех, кто не слишком пристально следит за киноиндустрией: съемки DOOM уже закончились, продлившись всего несколько месяцев. Что называется — дольше запрягали. Актеры свое уже отработали, и теперь фильмом занимаются специалисты по спецэффектам, монтажеры, звукооператоры и прочие, отвечающие за постпродакшн.

Жаль, что о самом процессе съемок широкая общественность

DOOM



знает до обидного мало. Очевидцы утверждают, что какое-то количество экшн-сцен будет снято в перспективе от первого лица (а-ля «Брат-2», надо думать), а Дуэйн Джонсон обещает море взрывов, перестрелок и монстров, попутно рассказывая, что Саржу доведется как минимум разок шарахнуть из BFG не пойми какой модификации. Ручаюсь, заядлые думеры в этот самый момент будут утирая слезы счастья: Big Fucking Gun на большом экране! Мечты сбываются!

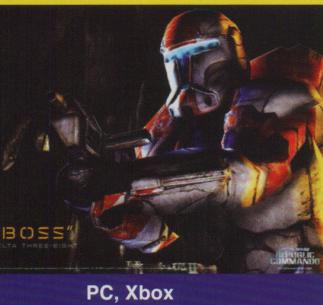
И в завершение разговора о DOOM — первый и единственный пока что кадр из фильма, где изображены все его главные герои собственной персоной (не видно лишь Росамунд Пайк, хотя... не она ли стоит крайней слева?). Продолжение, конечно, следует, ибо экранизация DOOM — не то событие, о котором можно написать однушку колонку и успокоиться.



РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫБОР XS MAGAZINE

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

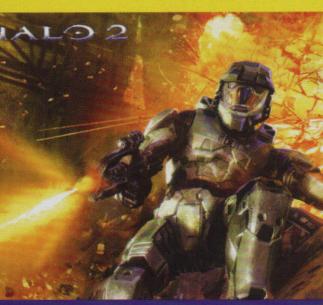


PC, Xbox

Исключительный шутер о том, как побочные дети Джанго Фета вламывают врагам республики. Предыстория конфликта – в «Звездных войнах. Эпизод II». На диске только война. Потенциальные слуги Империи дохнут под огнем лучеметов. Солдаты наступают взводами; наш – на острие. Джедаи здесь не ходят. Зато нас тысячи. Мы обучены. Мы вооружены. Мы – клоны.

Ну, и кто тут выкнул про клоунов?

HALO 2



Игра для Xbox

Если кто-то еще сомневается, что игры обогнали кино, вот факт: за первый день продаж Halo 2 принесло 125 млн. долларов. Таким образом скверен боевика о генетически модифицированном десантнике стал самой успешной игрой для Xbox. Заметим, лишь потому, что оказался игрой очень хорошей.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	РОДИТЕЛИ	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
ARMIES OF EXIGO (Strategy) PC	Издатель Ubisoft Разработчик Gearbox Software	«Возьмите по кусочку от каждой стратегии Blizzard, нарисуйте сногсшибательного качества ролики, добавьте пару своих идей и... получите безотказный рецепт успеха». Рецензия в #3, 2005	★★★★★
BROTHERS IN ARMS (FPS) PC, PS2, Xbox	Издатель Ubisoft Издатель в России (PC) Бука Разработчик Gearbox Software	«Только в этой игре понимаешь, почему во время Первой мировой пулемет хотели запретить как оружие массового поражения. Видишь, насколько грамотной была тактика немецких парашютистов. Всюду хлебнешь бессмыслицей и глупой смерти, которой всегда хватало на полях сражений». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
BURNOUT 3: TAKEDOWN (Racing) PS2, Xbox	Издатель EA Games Разработчик Criterion Games	«Ярчайшая гоночная игра сезона!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
CALL OF DUTY: FINEST HOUR (FPS) PS2, Xbox, Gamecube	Издатель Activision Разработчик Spark Unlimited	«Выди эта игра во времена первой Medal of Honor, она действительно произвела бы впечатление на фанатов FPS». Рецензия в #4, 2005	★★★★★
COLD FEAR (Action/Adventure) PC, PS2, Xbox	Издатель Ubisoft Издатель в России (PC) Акелла Разработчик Darkworks	«Стопроцентный клон Resident Evil, влегкую уделяющий первые части прототипа. Покуда Resident Evil 4 вышла лишь на GameCube, пропускать Cold Fear – преступление». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
COLIN MCRAE RALLY 2005 (Racing) PC, PS2, Xbox, PSP	Издатель Codemasters Издатель в России 1С Разработчик Codemasters	«Капот – в хлам, стекол – нет, ветер, понимаешь, в лобовое, а нам – все равно! Тормоза придумали трусы. Нагоним в Америке и Греции. Дорогая, принеси еще пива из холодильника, пожалуйста!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★
CONSTANTINE (Action) PS2, Xbox	Издатель THQ Разработчик Bits Games	«Демоны избиваются Джоном Константином незадачливо: пушками, святым водицей и даже заклинаниями массового поражения. Если попадается босс, приходится приложить чуть больше усилий, да и только. Сказано ведь – если вы ждали каких-то откровений, то обратились явно не по адресу!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING (Action) PS2	Издатель Capcom Разработчик Capcom	«Devil May Cry 3 – это не просто ураган и потенциально одна из лучших экшн-игр 2005 года. Такое чувство, что у гейм-дизайнеров Capcom конкретно поехала крыша (или же они курят на работе что-то невероятно забористое). К середине игры стебалово начинает превышать все разумные пределы!» Рецензия в #5, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★
EVIL GENIUS (Strategy) PC	Издатель Vivendi Universal Games Разработчик Elixir Studios	«Вот десять причин, ради которых нужно играть в Evil Genius. 1) Можно украдь Эйфелеву башню...» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
FORD RACING 3 (Racing) PC, PS2, Xbox	Издатель Microsoft Разработчик Big Blue Box/Lionhead Studios	«Мы ждали Fable четыре года не для того, чтобы через десять часов все кончились! Зато... этой игре аналогов действительно нет». Рецензия в #1, 2004	★★★★★
FABLE (RPG) Xbox	Издатель Microsoft Разработчик Big Blue Box	«Можете до посинения топтать клавишу «газ», «поворачивать» от бортов или машин противника и пускать слоны, как экзальтированный караупа – вас все равно обгонят перед самым финишем и без лишних церемоний запишут в лузеры». Рецензия в #3, 2005	★★★★★
FLATOUT (Racing) PC, PS2	Издатель Empire Interactive Издатель в России (PC) Бука Разработчик Bugbear Entertainment	«Разогнавшись до 200 км/ч, зажимаем [Ctrl], и шофер, помахав на прощанье пяткой, устремляется выполнять боевую задачу. Цели разные: сбить как можно больше гигантских кеглей, угодить в центр мишени, прыжки в длину и в высоту». Рецензия в #2, 2005	★★★★★

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ВЫБОР XS MAGAZINE

ИГРА/ПЛАТФОРМА	РОДИТЕЛИ	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА	
FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH (Strategy/RPG) PC	Издатель Vivendi Universal Games Издатель в России Новый Диск Разработчик Irrational Games	«Да, полюбившаяся команда героев слегка разбавлена, да, Freedom Force играючи пересматривает итоги Второй мировой... Но перед нами все то же великолепие ярких красок, все тот же чуть озорной геймплей и минимальное количество пафоса!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★	
FUTURE TACTICS: THE UPRISING (Strategy/RPG) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель JoWood Разработчик Zed Two	«Карамельный X-Com с бездарно использованным потенциалом». Рецензия в #3, 2005	★★★★★	
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (Action/Racing) PC, PS2	Издатель Rockstar Games Разработчик Rockstar North	«У San Andreas есть одна специфическая особенность. Она определяет, влюбитесь вы в эту игру или будете кататься по городу, скрипя зубами... Дело в том, что San Andreas – игра про ниггеров». Рецензия в #1, 2004	★★★★★	
GRAN TURISMO 4 (Racing) PS2	Издатель SCEEE Разработчик Polyphony Digital	«Давайте начистоту: вы ведь и без всяких рецензий знали, что покупка Gran Turismo 4 – акт едва ли не принудительный. Это одна из тех игр, которую каждый из владельцев PlayStation 2 обязан иметь в своей коллекции!» Рецензия в #5, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★	
HALF-LIFE 2 (FPS) PC	Издатель Vivendi Universal Games Разработчик Valve Software	«С Half-Life 2 могут тянуться очень и очень немногие шутеры. Кроме DOOM 3 что-то на ум ничего и не приходит». Рецензия в #1, 2004	★★★★★	
HALO 2 (FPS) Xbox	Издатель Microsoft Разработчик Bungie Software	«Лучшее, что можно купить для Xbox!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★	
HEADHUNTER: REDEMPTION (Action) PS2, Xbox	Издатель Sega Разработчик Amuze	«Скучный и ничем не запоминающийся шутер». Рецензия в #1, 2004	★★★☆☆	
HEARTS OF IRON II (Strategy) PC	Издатель snowball.ru/1C Разработчик Paradox Interactive	«Для умелого игрока реально все, – и высадка союзных войск вермахта и Аргентины под Нью-Йорком, и мытье красноармейских сапог в Индийском океане, и создание японской «сферы процветания», включаящей Калифорнию и Новую Зеландию. И даже размеры США при некотором желании можно довести до 150 штатов». Рецензия в #4, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★	
JAK 3 (Action) PS2	Издатель SCEEE Разработчик Naughty Dog	«С прыжками по висящим в воздухе островкам в игре все в порядке. Платформер – он платформер и есть». Рецензия в #2, 2005	★★★★★	
KILLZONE (FPS) PS2	Издатель SCEEE Разработчик Guerrilla Games	«Один из самых атмосферных и эмоциональных 3D-шутеров для PlayStation 2!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★	
LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH (Strategy) PC	Издатель EA Games Разработчик Electronic Arts Los Angeles	«Получать удовольствие в Battle for Middle-Earth рекомендуется от простых вещей: от созерцания того, как всадники Рехана взгрывают в орочью пехоту, раскидывая безмозглую биомассу словно кегли; от бесподобного саундтрека в исполнении новозеландского симфонического оркестра; от возможности вмешаться в сорокалетней давности сюжет, наконец!» Рецензия в #3, 2005	★★★★★	
MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ (Strategy) PC	Издатель Dreamcatcher Interactive Издатель в России Акелла Разработчик Wargaming.net	«Ошеломляюще выглядящая, умная, сложная и разнообразная пошаговая стратегия – практически эталон жанра». Рецензия в #5, 2005	★★★★★	
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT (FPS) PC	Издатель EA Games Разработчик Electronic Arts	«Призрак высадки в Нормандии витает где-то неподалеку. Мало того, что игра начинается с нарочито похожей сцены (тонкий юмор разработчиков), так еще и посередине кампании нам приходится принимать участие в битвах, до боли напоминающих То Самое Сражение!» Рецензия в #2, 2005	★★★★★	
MERCENARIES (Action) PS2, Xbox	Издатель LucasArts Разработчик Pandemic Studios	«Быстро выясняется, что игра просто-напросто неспособна бросить вам серьезный вызов. Ни разу не умереть за пять часов непрерывных перестрелок – это, знаете ли, чеснук!» Рецензия в #4, 2005	★★★★★	
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (Action) PS2	Издатель Konami Разработчик Konami	«Ком в горле, измурленный взгляд, прерывистое дыхание и побелевшие от напряжения пальцы, скатые в кулак... То, что происходит при этом в голове, бесполезно даже пытаться описать словами!» Рецензия в #2, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★	
MORTAL KOMBAT: DECEPTION (Fighting) PS2, Xbox	Издатель Midway Разработчик Midway	«Mortal Kombat как был, так и остается предельно простенькой игрой. Богатый выбор бойцов, половина из которых открывается лишь путем всевозможных ухищрений, и наличие у каждого нескольких спецприемов мало комо обманет». Рецензия в #1, 2004	★★★★★	
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 (Racing) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель EA Games Разработчик Electronic Arts	«Даже самая заваленная Toyota Corolla заводской сборки может устроить целое шоу посреди шоссе, эффективно развернувшись и выпустив кучу дыма из-под колес!» Рецензия в #2, 2005	★★★★★	

WORLD OF WARCRAFT



Ролевая игра

PC

В любой момент игрового времени в WoW творится такая буча, от которой у порядочного геймера должны опускаться руки. На поляне синеморды орки дубасят, к примеру, обезьян. Туши ошкуряют гномы, которые тут же пошивают штаны. Из тумана набегают эльфы с венчным лозунгом: «Kill Horde!» – но вместо этого собирают цветочки и уходят себе восвояси. Эта непрекращающаяся движуха автоматически сводит на «нет» любую массово-развлекательную программу: праздники, поминки, сюжетные мероприятия; организованную войну, наконец. Но хаос происходит из совершенства. Просто каждый нашел свою роль.

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING



Боевик

PlayStation 2

Актерские опыты Брюса Уиллиса учат нас, что по-настоящему качественный боевик должен быть жестким и смешным. С первым в Devil May Cry 3 полный порядок: это вызов даже для тех, кто успешно прошел предыдущие части. Со вторым все тоже путем. Например, одним из видов оружия стала электрогитара, на которой герой берет смертельные для демонов аккорды; а иногда и вовсе рубят ей, как топором («ахе» на жаргоне и обозначает гитару). Очень жаль, что японцы из Capcom не знали рокерского словечка «запил!»

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

SHADOW OF ROME

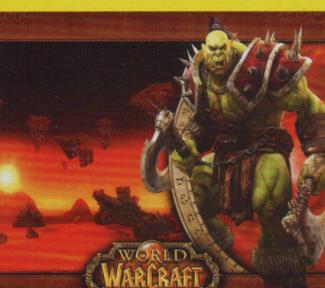


Мясо

Игра для PlayStation 2

На арене стоят гладиаторы: мышцы – буграми, роки – кирпичом. Казалось, бой еще толком не начался, но вот уже в разные стороны летят отрубленные руки, ноги, головы и куски посеченного оружия и брони. Трибуны визжат от восторга и мечут на песок оружие и еду. Приемы вроде Urina Trouble (разорванный пополам противник падает в лужу сами понимаете чего) наверняка станут причиной гневных волей сторонников «чистоты» игр. Но нам на эти волны плевать. Мы говорим: палец вверх! Потому что грандиознее ЗРЕЛИЩА не видели уже очень давно.

WORLD OF WARCRAFT



Онлайновая ролевая игра

PC

К компании Blizzard в Европе сегодня относятся так, как в конце 90-х относились к id Software. Счастливые покупатели ей гимны поют, несчастные стоят в очереди за коробкой, а издатели-конкуренты клянут за то, что Blizzard подмывает рынок онлайновых RPG. Тысячи европейцев не вынырнут из World of Warcraft еще несколько месяцев. Примерно столько потребуется, чтобы освоить систему «очков славы», новые хардкорные подземелья, прикупить ездовых животных, добыть редкий фиолетовый меч... Вы спрашиваете, где эти «тысячи»? О, они повсеместно! WoW не понимает границ. Например, часть паства – это мы.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	РОДИТЕЛИ	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
NEXUS: THE JUPITER INCIDENT (Simulation) PC	Издатель HD Interactive Издатель в России 1С Разработчик Mithis	«Никаких крестьян, денег, ресурсов, бесконечного рекрутинга и пошлой грызни из-за кучки планет. Только голый экшн без лишних соллей». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
NHL 2005 (Sports) PC	Издатель EA Games Разработчик Electronic Arts	«Теперь вы руководите статусной командой, руководство которой ставит вам вполне определенные цели, которые надо выполнить за два сезона, а иначе – увольнение». Рецензия в #1, 2004	★★★★★
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL (Action) PC	Издатель DreamCatcher Издатель в России «Акелла» Разработчик People Can Fly	«За стенами стоят младенцы, их старшие братья приветливо машут украденными с кухни ножами, сестры лопаются как надутые лягушки, а те, кому не досталось колыче-режущих предметов, носятся вокруг с натянутыми на голову холщовыми мешками». Рецензия в #3, 2005	★★★★★
PARKAN II (Simulation) PC	Издатель 1С Разработчик Никита	«Кстати, о космосе. Он просто волшебный. Скриншоты можно вешать на стену. Используя реальные снимки туманностей и созвездий, кудесники из «Никиты» создали самую чарующую виртуальную бесконечность на данный момент». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
PHANTOM BRAVE (RPG) PS2	Издатель Koei Разработчик Nippon Ichi Soft	«Пройдите эту игру на глазах своих товарищей и прослывите самым «башковитым» человеком среди них. Что, вы и так не жалуетесь на работу мозга? Тогда почему у вас все еще нет Phantom Brave!?» Рецензия в #5, 2005	★★★★★
PLAYBOY: THE MANSION (Strategy) PC, PS2, Xbox	Издатель Arush Entertainment/Groove Games Издатель в России (PC) Бука Разработчик Cyberlore Studios	«Романтические отношения возможны только с женщинами. Педерастов в Playboy не приемлют». Рецензия в #4, 2005	★★★★★
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель Ubisoft Издатель в России (PC) Акелла Разработчик Ubisoft Montreal	«Продолжение лучшей игры 2003 года. Однозначный must have!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель Midway Издатель в России (PC) Новый диск Разработчик Midway	«Спецназовцы-телепаты бросают вызов преступности!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
PROJECT: SNOWBLIND (FPS) PC, PS2, Xbox	Издатель Eidos Издатель в России (PC) Новый диск Разработчик Crystal Dynamics	«Если у вас есть возможность – смело покупайте версию для Xbox. Если вы предпочитаете PlayStation 2 – лучше ограничиться новыми TimeSplitters. Если же ваш выбор – PC, то... Это точно не наш выбор». Рецензия в #5, 2005	★★★★★
RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL (Action) PS2	Издатель SCEE Разработчик Insomniac Games	«Пушки до того хороши, что плодами их трудов хочется любоваться. Одна засасывает врагов, а затем брезгливо их выплевывает. Другая заставляет вражеское войско воевать друг с другом. Третья превращает всех встречных-поперечных в уток. А четвертая вообще подозрительно смахивает на огненный хлыст Жана Рено в Onimusha 3!» Рецензия в #2, 2005	★★★★★
ROLLERCOASTER TYCOON 3 (Simulation) PC	Издатель Atari Разработчик Frontier	«Под зловещий рокот вагонетка ползет наверх. Все идет по плану, но руки почему-то потекут. Проходит несколько мучительных секунд, и вот уже слышится чье-то пронзительное «И-я-я-у-у-и-и-!». Полхорн, поклонившийся в желудке, стремительно поднимается по пищеводу...» Рецензия в #3, 2005	★★★★★
ROME: TOTAL WAR (Strategy) PC	Издатель Activision Издатель в России 1С Разработчик The Creative Assembly	«Раньше, чтобы покончить с галлами, вам понадобились бы Моника Беллуччи, набитый подушками Жерар Депардье и рецепт волшебного зелья. Теперь можно ограничиться всего лишь копией Rome: Total War». Рецензия в #1, 2004	★★★★★
RUMBLE ROSES (Fighting) PS2	Издатель Konami Разработчик Konami	«Вы можете не любить реслинг всей душой и даже плеваться от одного вида носящихся по рингу с выпученными глазами мужиков... Но когда подобными глупостями занимаются девушки в довольно вызывающих одеяниях, все принципы идут к черту!» Рецензия в #2, 2005	★★★★★
SCRAPLAND (Action) PC, Xbox	Издатель Enlight Software Издатель в России Акелла Разработчик Mercury Steam Entertainment	«Да, мы действительно летаем по огромному городу, периодически слезая со своего драндулета и путешествуя по локациям на своих двоих. Да, мы проворачиваем для разных темных личностей разные сомнительные делишки. Но сводить Scrapland к определению «GTA про роботов» было бы преступной ошибкой!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
SECOND SIGHT (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель Codemasters Разработчик Free Radical Design Издатель в России 1С	«Некто просыпается в больничной палате и понимает, что ничего не понимает. Потом замечает на руке пластиковый браслет с именем. А затем – самое важное. Он психоник». Рецензия в #1, 2004	★★★★★
SEGA SUPERSTARS (Party) PS2	Издатель Sega Разработчик Sega	«Притащите эту игрушку на день рождения друга, и через пятнадцать минут зажигать перед телевизором будут все без исключения!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★



РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

ИГРА/ПЛАТФОРМА	РОДИТЕЛИ	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
SHADOW HEARTS: COVENANT (RPG) PS2	Издатель Midway Разработчик Nautilus	«Именно эта игра, как никакая другая, способна запасти в сердце даже самого заядлого аркадника, который, скажем, взялся проходить Final Fantasy X из-за изумительной красоты роликов, да так и забросил на полпути, устав от пошаговых боев и прочих ролевых повинностей». Рецензия в #5, 2005	★★★★★ 
SHADOW OF ROME (Action) PC2	Издатель Capcom Разработчик Capcom	«Из Shadow of Rome вышла бы шикарная гладиаторская игра, моментально убравшая бы все "текенки" с "суперкалибрами". Потому что более грандиозной мясорубки представить себе сложно. Обилие режимов боя, гигантское количество оружия и доспехов, уровень популярности бойца... Но главное – это восемидесят комбо-ударов и "фаталити"!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★ 
SID MEIER'S PIRATES! (Simulation) PC	Издатель Atari Издатель в России 1С Разработчик Firaxis	«"Пираты" – это набор увязанных вместе мини-игр. То ты плаваешь, то крадешься по городу, то фехтешь... Сид Мейер просто развивает свое направление, и дальше начинается вкусовщина – кому-то нравится, а кому-то нет». Рецензия в #2, 2005	★★★★★ 
SLY 2: BAND OF THIEVES (Action) PS2	Издатель SCEE Разработчик Sucker Punch	«Количество жесточайшего стеба над Metal Gear Solid (и не только над ним) превосходит в Sly 2 все возможные пределы, в том числе и установленные первым Sly Raccoon». Рецензия в #2, 2005	★★★★★ 
SONIC MEGA COLLECTION PLUS (Action) PS2, Xbox	Издатель Sega Разработчик Sonic Team	«Слово Plus неслучайно красуется в названии продукта – новое издание не простое, а дополненное и расширенное. Спин-оффы «сониковой» серии теперь доступны игрокам в той же степени, что "основная программа"». Рецензия в #4, 2005	★★★★★ 
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (FPS) PC, Xbox	Издатель LucasArts Разработчик LucasArts	«Ближе к концу игры начинаешь чувствовать себя универсальной машиной убийства, об которую обламывают когти и дройды, и зеленокожие работоголовцы, и насекомообразные геноинсации. Чтобы понять, о чём я, надо самому побывать на здешних просторах. И подержать в руках гениальное изобретение Республики – многофункциональное штурмовое ружьё». Рецензия в #5, 2005	★★★★★ 
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS (RPG) PC, Xbox	Издатель LucasArts Разработчик Obsidian Entertainment	«Сюжет Knights of the Old Republic II получился даже забористее, чем в первой части. К тому же о мифологии «Звездных войн» из 40-часового эпика вы узнаете куда больше, чем из любого эпизода киносаги!» Рецензия в #3, 2005 ИГРА НОМЕРА	★★★★★ 
STREET RACING SYNDICATE (Racing) PC, PS2, Xbox	Издатель Namco Издатель в России Game Factory Interactive Разработчик Eutechnix	«SRS успешно избавился от ряда ошибок Need for Speed и развил некоторые идеи. Тачки в игре бывают, мнутся и их надо ремонтировать. Поломки не сказываются на том, как машина едет, но смотреть на покоцанную «Субару» неприятно». Рецензия в #2, 2005	★★★★★ 
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель Konami Разработчик Konami	«Каждый бой приходится вымучивать. Драться нужно себя заставлять – до того все безраздостно и беспросветно». Рецензия в #3, 2005	★★★★★ 
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY – DEVELOPER'S CUT (Action) PC, Xbox	Издатель Vivendi Universal Games Разработчик Starbreeze Studios\Tigon Studios	«Своей невозмутимостью Риддик напоминает бутерброд с тунцом, безмерно крут, носит плавательные очки и черную майку, не дает прямых ответов и постоянно шутит с намеком на долю правды в виде свернутой шеи». Рецензия в #3, 2005	★★★★★ 
THE GETAWAY: ЧЕРНЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК (Action) PS2	Издатель SCEE Разработчик Team Solo	«Наблюдать за главным героем в режиме «беготни обычной» чертовски дискомфортно. Стараниями недоразвитой камеры все помещения в «Черном понедельнике» вызывают приступы клаустрофобии даже у совершенно здоровых людей». Рецензия в #2, 2005	★★★★★ 
THE INCREDIBLES / СУПЕРСЕМЕЙКА (Action) PC, PS2, Xbox, GameCube	Издатель THQ Разработчик Heavy Iron Studios	«The Incredibles достаточно монотонна. Сними Pixar мультфильм не про суперсемейку, а про одионокого супергероя, вас не хватило бы даже на пятнадцать минут такой игры». Рецензия в #3, 2005	★★★★★ 
THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE (RPG) PS2, Xbox, GameCube	Издатель EA Games Разработчик EA Redwood Shores	«The Third Age похожа на Final Fantasy X, а сложность игры не поднимается выше отметки "пришлось слегка полететь, заваливая очередного босса"». Рецензия в #3, 2005	★★★★★ 
THE PUNISHER / КАРАТЕЛЬ (Action) PC, PS2, Xbox	Издатель THQ Издатель в России (PC) Russabit-M/Game Factory Interactive Издатель в России (PS2) Vellod Impex Разработчик Volition	«Он ходит в черном кожаном плаще и майке с черепом. Он мрачен, угрюм и зол на весь мир. Повод для этого более чем весомый – мафиози убили всю его семью. И теперь он всех замочит». Рецензия в #4, 2005	★★★★★ 
THE SETTLERS – HERITAGE OF KINGS (Strategy) PC	Издатель Ubisoft Издатель в России Новый диск Разработчик BlueByte Software	«Главное, вокруг чего крутится Heritage of Kings – военное дело. Возводим крепкую экономику, чтобы содержать армию,анимаем несколько отрядов воинов и идем в атаку на неприятеля». Рецензия в #4, 2005	★★★★★ 

ВЫБОР XS MAGAZINE

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH



Игра для PC

Продолжение саги о защитниках Города Патриотов – суперменах без страха и упрека – оказалось даже забавнее оригинала. Главное удовольствие здесь не в вытирании фонарных столбов и закидывании врагов автомобилиями, а в биографиях наших «героев». Третий рейх побивают: коммунист Ядерная Зима, отсидевший в колонии на Кубе, полуумный сексуально озабоченный режиссер, восточная зеленокожая девушка, из-за предрассудков и гонений бежавшая из отчего дома... Пусть вы не выросли на комиксах. Но вы же научились над ними смеяться?

TOM CLANCY'S SPINTER CELL: CHAOS THEORY



Игра для PlayStation 2

Примите удобное положение: ноги не должны затекать. Отставьте колу, чипсы – на кухню. Выдерните шнур из телефона: внезапный звонок аппарата сделает вас седым.

С первым кадром Chaos Theory этот мир для вас закончится так же, как он заканчивался для Джона Константина при соприкосновении с хлорированной водой. Дальше – ваш персональный ад. Нох, удавка, очки ночного видения. Нох, слух, реакции, инстинкты. Каждый шаг – как прямой массаж сердца. Это не американский спецназовец Фишер неслышным шагом войдет в помещение. Это будет вы. По-хорошему, Chaos Theory должна была проходить по другой ведомости – как лучшая ролевая игра. Но там, как видите, занято. Любите ее здесь.

РЕЦЕНЗИИ И РЕКОМЕНДАЦИИ

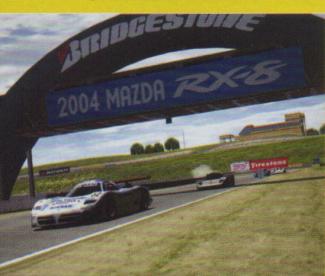
RESIDENT EVIL 4



Игра для Gamecube

Пока в киношной «Обители зла» рубят людей на кубики и, на потеху М. Иовович, стирают с земли города, игры становятся все лучше, все жутче и все прекраснее. Но фильмы поступают в прокат, а игры ржет цензура. В Германии Resident Evil 4 изуродовали, как Бог черепаху: вымарали оружие массового поражения и несколько смачных паззлов. Поэтому будите брать — смотрите на маркировку. Чтобы никакого немецкого. Ich spreche nicht!

GRAN TURISMO 4



Гонка

PS2

Бортануть одного, обойти другого, третьего сделать красиво — по-шумахерски впавшись в поворот... На прямой вжать педаль до упора, понимая, что впереди — только ветер... Ухмыльнувшись, как в родригесовском Roadracers — торжественной улыбкой шута... Потом вдруг чертыхнуться и втянуть голову в плечи, когда машину закрутят на трассе неуправляемый, сука, занос. А после... начать все по новой. Gran Turismo 4. Драйв. Скорость. Восторг.

ИГРА/ПЛАТФОРМА	РОДИТЕЛИ	ВЕРДИКТ	ОЦЕНКА
TIME OF DEFiance (Strategy) PC	Издатель Strategy First/Typhoon Games Разработчик Nicely Crafted Entertainment	«Найти другие 17 мегабайт с таким количеством pure fun сегодня практически невозможно!» Рецензия в #3, 2005	★★★★★
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (Stealth action) PC, PS2, Xbox	Издатель Ubisoft Издатель в России (PC) Руссобит-M\Game Factory Interactive Разработчик Ubisoft	«Лучшая первотрепка весны. Spy'си и сохранись!» Рецензия в #5, 2005	★★★★★
TRIBES: VENGEANCE (FPS) PC	Издатель Vivendi Universal Games Разработчик Irrational Games	«От Vengeance на душе остается приятный осадок, как от удачной экранизации хорошего романа, в которой вас любезно выпустили за рамки обычного зрителя. А подобные произведения, согласитесь, сущая редкость». Рецензия в #1, 2004	★★★★★
VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES (Action/RPG) PC	Издатель Activision Разработчик Troika Games	«Снующие повсюду бомжи, черно-красная готика дискотек, заброшенный отель на берегу моря, полупустые парковки и сельская больница со стерильностью привокзальных туалетов... Ночной город насквозь пропитан атмосферой декаданса». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
VIRTUA QUEST (RPG) PS2, GameCube	Издатель Sega Разработчик Sega-AM2	«Сильнее всего расстраивает удивительно невзрачная графика, выглядящая так, будто Virtua Quest делали в лучшем случае для Dreamcast, а затем в кратчайшие сроки перекинули на новую платформу». Рецензия в #4, 2005	★★★★★
VIEWTIFUL JOE 2 (Action) PS2, GameCube	Издатель Capcom Разработчик Clover Studio	«Это, знаете ли, как энергитический напиток — с одной баночки бодрит, а вторая уже явно лишня». Рецензия в #3, 2005	★★★★★
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR (Strategy) PC	Издатель THQ Издатель в России Руссобит-M\Game Factory Interactive Разработчик Relic Entertainment	«Dawn of War притягивает за уши с первых же кадров бодрящего вступительного ролика и не отпускает до самой развязки. Сорок тысяч минут удовольствия!» Рецензия в #1, 2004	★★★★★
WORMS FORTS UNDER SIEGE (Strategy) PC, PS2, Xbox	Издатель Sega Разработчик Team 17	«Разобраться в богатстве вооружения не так просто. Понять, как поведет себя летающий бегемот, и привыкнуть к стратегическим запускам холодильника получается не сразу». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
WWE SMACKDOWN! VS. RAW (Fighting) PS2	Издатель THQ Разработчик Yuke's Media Creation	«Веселый режим карьеры, разнообразные варианты выяснения отношениях вне ринга, бойцы на любой вкус... Берите и развивайтесь». Рецензия в #3, 2005	★★★★★
АЛЕКСАНДР (Strategy) PC	Издатель GSC World Publishing Разработчик GSC Game World	«Мы участвуем в высокобюджетной постановке, безусловно, в ролях героя, но отнюдь не режиссера». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
АЛЬФА: АНТИТЕРРОР (Strategy) PC	Издатель Руссобит-M\Game Factory Interactive Разработчик МиСТ Лэнд-Юг	«Совершил после двух часов напряженного боя небольшую ошибку — можно смело начинать все сначала. «Альфа: Антитеррор» ошибок не прощает и дрючит игрока по полной программе». Рецензия в #4, 2005	★★★★★
КАРИБСКИЙ КРИЗИС (Strategy) PC	Издатель 1C Разработчик G5 Software	«Кризис» отличается от множества блициркообразных собратьев в лучшую сторону. Война ведется практически в современных условиях, а, как известно, танк в этих самых условиях редко держится дольше минуты». Рецензия в #4, 2005	★★★★★
КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ-2: ДОМИНАТОРЫ (Simulation) PC	Издатель 1C Разработчик Elemental Games	«Та идеальная игра, которую можно смело рекомендовать и нашим, и вашим. Немного стратегии, чуть-чуть ролевика, щепотка квеста и густой соус из научной фантастики. Почти бесконечная и очень простая, она точно угадывает те моменты, когда ты начинаешь скучать. И сразу подкидывает орешки — а ну-ка, разгрызь!». Рецензия в #2, 2005	★★★★★
СТАЛИНГРАД (Strategy) PC	Издатель 1C Разработчик dtf.games	«Новообретца ждет куда более плачевная участь и сенсационные откровения: танки не весят, авиа не безобожно мажет, артиллерию нельзя оставить ни на минуту, боезапас имеет обыкновение заканчиваться, а пехоту — «царицей полей» — не выгнать из окопов». Рецензия в #2, 2005	★★★★★

ИГРА НОМЕРА

Закрытым голосованием редакция выбирает игру номера. Последнее слово всегда остается за главным редактором.

Этот значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.



Живая классика!



Достойно! Автор увлекся, и сдал статью с опозданием.



Можно брать. Осторожно.



Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.



Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.



Игры для мобильных телефонов

Copyright © 2004 Nikita. © Донецкий Е.В. © Elkware © Softeks © Microforum ISPA © Az-group

Еще больше игр на wap.888x.ru и www.888x.ru



Black Jack (Для взрослых)

Black Jack - самая популярная игра Лас-Бераса - теперь и на Вашем мобильном! Испытайте судьбу вместе с прекрасной незнакомкой! Правила - прости как всё гениальное: нужно набрать 21 очко или меньше, но при этом обогнать девушку.

Nokia: 3410 - 340415911, Nokia: 3510 - 340415912, Nokia: 6310 - 340415913, Siemens: C55, M50, MT50, SL45 - 340415914, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55 - 340415915, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6168, 6200, 6220, 6230, 6810, 6850, 6880, 6890, 7200, 7210, 7250, 7270, 7290, 7250, 7600 - 340415916, Sony Ericsson: T610, T816, T830, Z600 - 340415917, Samsung: SGH-C100, SGH-E700, SGH-S100, SGH-X100, SGH-X450, SGH-X600 - 340415918.

Чтобы заказать Java-игру:

- Отправьте SMS-сообщение с указанным кодом на номер 8882
- Через некоторое время на телефон придет SMS-сообщение с ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ.
- Стоимость услуги для абонентов: Би Лайн GSM, МТС (на Дону, на Амуре), БайкалВестКом - \$3 (без НДС), МТС, МТС - Омск, МТС - Удмуртия МТС-Реком, Мегафон (Москва и МО), Теле2, ЮУСТ - \$2,99 (без НДС), Мегафон (Сибирь, Поволжье, Кавказ, Дальний Восток), СМАРТС - Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область, республики Башкирия, Татарстан, Калмыкия, Марий Эл, Мордовия - 100 руб. (с НДС), МТС на Кубани - 103,37 руб. (с НДС).



Black Jack (Для взрослых)

Black Jack - самая популярная игра Лас-Бераса - теперь и на Вашем мобильном! Испытайте судьбу вместе с прекрасной незнакомкой! Правила - прости как всё гениальное: нужно набрать 21 очко или меньше, но при этом обогнать девушку.

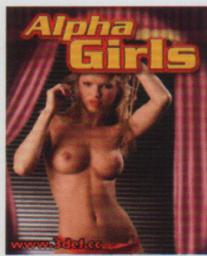
Nokia: 3410 - 340415911, Nokia: 3510 - 340415912, Nokia: 6310 - 340415913, Siemens: C55, M50, MT50, SL45 - 340415914, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55 - 340415915, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6168, 6200, 6220, 6230, 6810, 6850, 6880, 6890, 7200, 7210, 7250, 7270, 7290, 7250, 7600 - 340415916, Sony Ericsson: T610, T816, T830, Z600 - 340415917, Samsung: SGH-C100, SGH-E700, SGH-S100, SGH-X100, SGH-X450, SGH-X600 - 340415918.



Откровенные игры Инги (Слайд-шоу для взрослых)

В компании этой сексуальной леди Вы не только не заскучаете, но и получите отличную возможность как следует разглядеть самые интимные уголки женского тела. Вы сами не заметите, как обворожительная красавица с лёгкостью увлечёт вас с эротическую игру, полную сладких грёз и фантазий.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6168, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 6890, 7200, 7210, 7250, 7270, 7290, 7250, 7600 - 340415923, Sharp: 8800, 8810, 8850, N-Gage: 340415923, Siemens: SGH-E700, SGH-X100, SGH-X600 - 340415924, Siemens: C55, M55, MC60, S55, SL55 - 340415925.



Альфа-девушки (Для взрослых)

Надо набрать больше очков, чем у противника... интересно, правда? Если коротко: красивые числа вычтитеются, а зеленые - прибавляются, если выберете число в горизонтальном ряду, противнику придется брать из той же колонки. Есть разные режимы сложности, но остается открытый вопрос: при чем тут девушки?! А девушек во время игры Вам предстоит увидеть немало: очень красивых и не очень одетых. Проверьте сами.

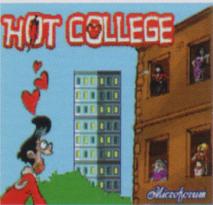
Nokia: 3600, 3650, 3660, N-Gage, N-Gage QD - 340417162, Nokia: 7650 - 340417163, Samsung: SGH-E100, N-Gage QD - 340417164, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 6880, 6890, 7200, 7210, 7250 - 340417165, Sony Ericsson: T610, T816, T830, Z600 - 340417166, Motorola: V300, V400, V500, V525, V600 - 340417169.



Памела Андерсон (Для взрослых)

Всемирно известная обольстительница любит настичных мужчин. Чем упроне кавалер добивается руки и сердца, тем достойнее он кажется девушке. Но Вы - не кавалер. Вам не нужны руки и сердце Памели. Вы знаете, что Вас интересует!

Nokia: 3650 - 340418901, Nokia: 7650 - 340418902, Siemens: A60, C60, M55, MC60 - 340418903, Siemens: C55, CV55 - 340418904, Samsung: SGH-E100, SGH-E700, SGH-X200 - 340418905, Siemens: CX55, C70, M65, S65, SK65 - 340418906, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6810 - 340418907, Sharp: 8800, N-Gage, N-Gage QD - 340418913, Samsung: SGH-E710, SGH-E730, SGH-E750, SGH-E770, SGH-E790, N-Gage, N-Gage QD - 340418914, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 6890 - 340418915, Nokia: 7650 - 340418918, Motorola: V300, V400, V500, V525, V600 - 340418920, Sony Ericsson: T610, T816, T830 - 340418924, Sony Ericsson: T630 - 340418925, Motorola: V180, V220 - 340418926, Motorola: V300, V400, V500, V525, V600 - 340418927, Sony Ericsson: X700, Z1010 - 340418929.



Женская общага (Для взрослых)

Кто из вас не мечтал забраться в женскую общагу, полную молодых студенточек? Теперь у Вас есть chance воплотить свою тайную мечту в реальности. Вы должны забраться по карнизам в комнату одной из девушек, уклонясь от выбрасываемого мусора и внезапно открываемых окон. Забраться к девушке, Вам предстоит уговорить ее быть с Вами как можно более нежной и обходительной...

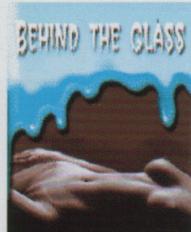
Nokia: T720 - 340413582, Nokia: 3510, 3610, 3650, 3530, 3560, 3595 - 340413587, Nokia: 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250 - 340413588, Nokia: 3510, 3650, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD - 340413589, Siemens: C55, M55, MC60, SL55 - 340413590, Sharp: 8800, N-Gage, N-Gage QD - 340413595, Sony Ericsson: T610, T816, T830, Z600 - 340413600, Motorola: V300, V400, V500 - 340413605.



Покер Греховые мечты: брюнетки (Для взрослых)

Известная экранная реализация покера на этот раз предлагает сразиться со жгучими черноволосыми красавицами. Девушки - новые, но они готовы как же охотно разделаться под Вашими нескромными взглядами, нужно только выиграть!

Nokia: 2650 - 117592, Nokia: 7650 - 117592, Sharp: GX-10, GX-18 - 117592, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 7200, 7210, 7250 - 340417593.



За стеклом (Для взрослых)

Надо растопить заплесневелый экран с помощью мерцающего квадрата. Если растопите хотя бы 75% - появится картинка для детей после 18.

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250 - 340417031, Nokia: 3650, 3660, 3680, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 6890, 7200, 7210, 7250 - 340417031.



Специалист по грудям (Для взрослых)

В этой игре Вам надо только... разглядывать голую женскую грудь. От Вас потребуется не просто разглядывать, но и указывать, которая из них не настоящая (то есть - с добавлением силикона). Поэтому смотрите внимательней (если у вас не получится погорячиться)! Если наберете достаточно очков, получите награду.

Nokia: 3600, 3650, 3660, N-Gage, N-Gage QD, Siemens: S51 - 340417430, Nokia: 6600 - 340417431, Nokia: 7610 - 340417434, Nokia: 7650 - 340417435, Sharp: GX-10, GX-18 - 340417434, Siemens: CX55, M65 - 340417435, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 7200, 7210, 7250 - 340417436, Nokia: 6230 - 345417437, Motorola: V300, V400, V500, V525, V600 - 340417438.



Лучшие подруги (Слайд-шоу для взрослых)

Приятно наблюдать за откровенными сексуальными играми двух очаровательных девушек, свободных от любых комплексов. Возьмите тайм-ут и расслабьтесь в виртуальном обществе двух смелых в своих фантазиях подружек.

Nokia: 3600, 3620, 3650, 3660, 7810, 7650, N-Gage, N-Gage QD - 340416284, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7270, 7290 - 340416285, Samsung: SGH-C100, SGH-X100 - 340416286, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55 - 340416287.



Стрип-покер (Для взрослых)

Получите 100 виртуальных долларов и разденьте девушку, обыграв её в покер!

Nokia: 3410 - 340415919, Nokia: 3510 - 340415920, Siemens: C55 - 340415921, Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6168, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6850, 7200, 7210, 7250, 7270, 7290 - 340415922, Siemens: S55 - 340415923, Siemens: SL45 - 340415924, Sony Ericsson: T810, T830 - 340415925, Sharp: SGH-X100, N-Gage, N-Gage QD - 340415927.

Внимание!

Убедитесь, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки.

Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента её отправки на телефон.

Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята.

Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз списутся деньги.





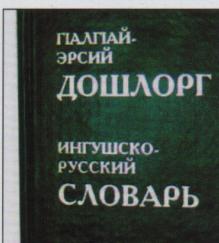
XS MAGAZINE

127287 г. Москва, а/я 24, XS Magazine

xs@solitary.ru

За все в ответе
Кирилл Алексин.

Мы публикуем лучшие письма с тем,
чтобы ответить их авторам.



ИЗ ЭТОЙ
КНИГИ
БЕРУТСЯ
ВСЯКИЕ
НЕПОНЯТНЫЕ
СЛОВА

Прочел свежий номер и понял,
что ничего-то я в номере не понял.
Гейм-дизайнеры, колумнисты, аль-
фа-версии, мэйнстримы, спин-оффы,
превью, сиквелы, приквелы,
триквелы, шутеры, концепции,
геймплей... Вы вообще, блин, гово-
рите по-русски?

Без особого уважения, Сергей,
***ez@gmail.com

Сергей, должны Вам признаться, что сами по-
рой удивляемся. Дело в том, что в редакции
числится штатный филолог Игнат. Он приходит
в офис по пятницам, чинно протирает очки,
садится за стол со словариком и... меняет
на страницах слова. Выгнать его мы не можем,
поскольку даже не приглашали. Поэтому умы-
ваем руки. И советуем: читайте между строк.

Редакция! У киоска задумался:
а как расшифровывается «XS»?
Наверное, что-то смешное? Колись!
Кирилл, ****sky@mail.ru

Тезка, принимай поздравления: «задумываться» — модная тема. Настолько, что тебе за попытку причитается «умный» экшн Psi-Ops. Что до названия журнала, то есть масса трактовок. Злые языки говорят, что «XS» — это размер eXtra Small (между прочим, полная чушь — попробуй запихнуть номер в барсетку). Друзья и издатель уверены, что это Xenofobian Society. На самом же деле название является редакционным секретом. И если ты однажды додумаешься, нам придется тебя убить.



ПРИЗ
ЗА ЛУЧШИЙ ВОПРОС МЕСЯЦА —
ИГРА РАЗУМА PSI-OPS

ПИСЬМА INBOX



БЕЗ УСОВ
РАЗРАБОТЧИКИ
ИГР
ВЫГЛЯДЯТ
НЕ СТОЛЬ
ПРИВЛЕКАТЕЛЬНО

Уважаемые XS-магазинщики! Читаю вас с первого номера (а значит, хе-хе, не первый год) и нашептаки в журнале изъян. Из месяца в месяц вы печатаете фотографии одних и тех же людей. Не подумайте, я не в претензии. Это красивые люди, обладатели солидных лбов, бород и усов. Да и повод вроде имеется — именно эти мужчины разрабатывают компьютерные игры. Но разве все игры на свете они делают вдесятером? Что-то не верится!

Василий, v.*****z@list.ru

Василий! Мы держимся мысли, что нет ничего лучше стабильности. А поскольку читатели съелись с усами и прочими бакенбардами, нам следует использовать разработчиков с обильной растительностью на лице. Тем не менее, специально для Вас мы публикуем изображение безусого разработчика. Оно не сделает Вас счастливее. Но, быть может, немножко мудрее.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ XS MAGAZINE

Electronic Entertainment Expo. Цвет игровой индустрии собирается в душном Лос-Анджелесе. Кто других посмотреть, кто себя показать, а кто и то и другое вместе. Именно там можно заглянуть в будущее — узнать, что же нас ждет в ближайшее время. Посмотрим, отчитаемся.

World of Warcraft. Главная многопользовательская ролевая игра. Сейчас, когда мы досконально изучили этот храбрый новый мир, самое время «расписать его под хохлому».

Японцы оживили Гитлера! Шокирующие факты из Страны восходящего солнца. Четыре терроризируют школьниц. Языческие боги пьют кровь невинных. Игры, которые не выходят на Западе, но культивируют бесовство на родине самураев.

Area 51. Приставочный Half-Life? Разберемся.

Мы рады
Вас видеть
ежедневно
с 10⁰⁰ до 21⁰⁰

GAME PARK



- Более 2000 игр в наличии
- Постоянно новые поступления
- Огромный выбор аксессуаров
- Самые низкие цены
- Быстрая доставка

(095) 142-5665
(095) 142-5535

WWW.GAMEPARK.RU

